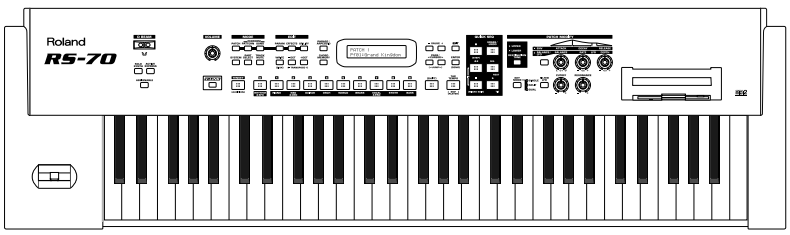
Roland®

RS-70

Mode d'emploi

Félicitations et merci d'avoir opté pour le RS-70 de Roland.

Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "CONSIGNES DE SECURITE" et "REMARQUES IMPORTANTES". Elles contiennent des informations essentielles pour l'utilisation correcte de cet appareil. En outre, pour maîtriser correctement chaque fonction de votre nouvelle acquisition, veuillez lire entièrement le mode d'emploi. Conserver ensuite le manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.



Copyright © 2003 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle de cette publication est interdite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

CONSIGNES DE SECURITÉ

INSTRUCTIONS POUR LA PREVENTION D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE OU BLESSURE

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

⚠ **AVERTISSEMENT**	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
⚠ **PRUDENCE**	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas d'emploi incorrect de l'unité. * Les dommages matériels se réfèrent aux dommages ou autres effets négatifs causés au lieu d'utilisation et à tous ses éléments, ainsi qu'aux animaux domestiques.

A propos des symboles

⚠	Le symbole △ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche, il sert pour des précautions générales, des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger.
	Le symbole ⃠ prévient l'utilisateur des interdits. Ce qui ne doit spécifiquement pas être fait est indiqué dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que l'unité ne doit jamais être démontée.
	Le symbole ● alerte l'utilisateur de ce qui doit être fait. Ce qui doit être fait est indiqué par l'icône contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale.

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet instrument, veillez à lire les instructions ci-dessous et le mode d'emploi.

- N'ouvrez pas et ne modifiez d'aucune façon l'appareil ou son adaptateur secteur.

- N'essayez pas de réparer l'instrument ou d'en remplacer des éléments (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour le faire). Confiez tout entretien ou réparation à votre revendeur, au service de maintenance Roland le plus proche ou à un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Informations").

- Ne placez jamais l'appareil dans des endroits:
  - soumis à des température extrêmes (en plein soleil dans un véhicule fermé, à proximité d'une conduite de chauffage, au-dessus de matériel générateur de chaleur),
  - humides (salles de bain, toilettes, sur des sols ou supports mouillés),
  - à l'humidité ambiante élevée,
  - exposés aux précipitations,
  - poussiéreux,
  - soumis à de fortes vibrations.

⚠ AVERTISSEMENT

- Veillez à placer l'appareil sur une surface plane afin de lui assurer une stabilité optimale. Evitez les supports qui vacillent ou les surfaces inclinées.

- Servez-vous exclusivement de l'adaptateur fourni avec l'appareil. Assurez-vous aussi que la tension de ligne de l'installation correspond bien à la tension d'entrée indiquée sur le corps de l'adaptateur. D'autres adaptateurs peuvent utiliser une polarité différente ou être conçus pour une autre tension; leur utilisation peut donc provoquer des dommages, des pannes ou des électrocutions.

- Servez-vous exclusivement du cordon d'alimentation fixé.

- Evitez de tordre le cordon d'alimentation et de placer des objets lourds dessus. Vous risquez de l'endommager, ce qui provoquerait des courts-circuits et couperait l'alimentation de certains éléments. Un cordon endommagé peut provoquer une électrocution ou un incendie!

- Cet appareil, utilisé seul ou avec un amplificateur

⚠ AVERTISSEMENT

- Evitez que des objets (du matériel inflammable, de la monnaie, des trombones) ou des liquides (eau, limonades, etc.) ne pénètrent à l'intérieur de l'instrument.

- Coupez immédiatement l'alimentation de l'appareil, débranchez l'adaptateur de la prise et demandez un entretien auprès de votre revendeur, du service après-vente Roland le plus proche ou d'un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information") quand:
  - l'adaptateur, le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé(e)
  - il y a de la fumée ou une odeur inhabituelle
  - des objets ou du liquide ont pénétré dans l'appareil
  - l'appareil a été exposé à la pluie (ou a été mouillé d'une autre façon),
  - l'appareil semble ne pas fonctionner normalement ou affiche un changement de performance marqué.

- En présence de jeunes enfants, un adulte doit être présent jusqu'à ce que l'enfant puisse respecter les précautions nécessaires au maniement de l'appareil.

- Protégez l'instrument contre tout coup ou impact important.
  (Ne le laissez pas tomber!)

- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres appareils. Soyez particulièrement vigilant avec des multiprises; la puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la rallonge. Une charge excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion.

- Avant d'utiliser l'instrument dans un pays étranger, contactez votre revendeur, le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information").

- N'insérez PAS de CD-ROM dans un lecteur de CD audio conventionnel. Le son produit pourrait atteindre un niveau entraînant une perte d'audition irréversible. Les enceintes et/ou tout autre élément du système d'écoute risque d'être endommagé(es).

⚠ PRUDENCE

- Placez l'appareil et l'adaptateur de sorte à leur assurer une ventilation appropriée.

- Saisissez toujours la fiche de l'adaptateur lors du branchement (débranchement) au secteur ou à l'instrument.

- Toute accumulation de poussière entre la prise et la fiche d'alimentation peut nuire à l'isolation et causer un incendie. Eliminez régulièrement cette poussière avec un chiffon sec. Lorsque l'appareil n'est pas utilisé durant une période prolongée, débranchez le cordon d'alimentation.

- Evitez que les cordons d'alimentation et les câbles ne s'emmêlent. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants.

- Ne montez jamais sur l'instrument et évitez d'y déposer des objets lourds.

- Ne saisissez jamais l'adaptateur ou les fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou débranchez d'une prise murale ou de l'instrument.

- Avant de déplacer cet appareil, débranchez d'abord l'adaptateur secteur ainsi que tous les câbles le reliant à des appareils périphériques.

- Avant de nettoyer l'appareil, éteignez-le et débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale (p. 19).

- S'il y a risque d'orage, débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale.

- Si vous devez retirer des vis, gardez-les en lieu sûr et hors de portée des enfants, pour éviter que ces derniers ne les avalent accidentellement.

Remarques importantes

Outre les informations de la section "CONSIGNES DE SECURITE", veuillez lire et suivre les recommandations suivantes:

Alimentation

- Ne vous servez pas de cet instrument sur le même circuit qu'un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).
- L'adaptateur secteur dégage de la chaleur après plusieurs heures d'utilisation. C'est un phénomène normal qui ne doit pas vous inquiéter.
- Avant de brancher cet appareil à d'autres, mettez-les tous hors tension. Le non-respect de cette précaution pourrait entraîner des dysfonctionnements et/ou l'endommagement de vos enceintes ou d'autres appareils.

Emplacement

- L'usage de l'instrument à proximité d'amplificateurs (ou de tout autre matériel contenant de grands transformateurs électriques) peut être source de bruit. Pour résoudre le problème, changez l'orientation de cet instrument ou éloignez-le de la source d'interférence.
- Cet instrument peut causer des interférences lors de la réception radio ou télévisée. Ne vous en servez pas à proximité de tels récepteurs.
- L'utilisation d'appareils de communication sans fil (comme des téléphones portables) à proximité de l'instrument peut produire du bruit. Ce bruit peut survenir au début d'un appel (donné ou reçu) ou durant la conversation. Si vous avez des problèmes, éloignez le téléphone portable de l'instrument ou coupez-le.
- Observez les consignes suivantes quand vous utilisez le lecteur de disquettes de l'instrument. Pour en savoir davantage, lisez la section "Avant d'utiliser des disquettes" (p. 5).
  - Ne placez pas l'instrument à proximité d'appareils générant un puissant champ magnétique (comme des enceintes par exemple).
  - Installez l'instrument sur une surface plane, solide.
  - Ne déplacez pas l'instrument et évitez toute vibration pendant l'utilisation du lecteur de disquettes.
- N'exposez pas l'instrument directement au soleil, ne le laissez pas près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé ou dans un endroit le soumettant à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'instrument.
- Lorsque vous déplacez l'appareil en le soumettant à une forte différence de température et/ou d'humidité, il peut y avoir formation de condensation à l'intérieur de l'appareil. Une utilisation de l'appareil dans cet état peut entraîner des pannes ou des dommages. Avant d'utiliser l'appareil, laissez-le reposer quelques heures jusqu'à ce que la condensation se soit évaporée.
- Ne posez jamais d'objet sur le clavier. Cela pourrait provoquer des dysfonctionnements, comme des touches qui ne produisent plus de son.

Entretien

- Pour nettoyer l'appareil, utilisez un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour enlever des saletés plus tenaces, servez-vous d'un détergent doux et non abrasif. Ensuite, essuyez soigneusement l'instrument avec un chiffon doux et sec.
- N'utilisez jamais d'essence, de diluant, de solvant ou d'alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou de déformation.

Précautions supplémentaires

- N'oubliez jamais que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou un mauvais maniement de l'appareil. Pour vous prémunir contre un tel risque, nous vous conseillons de faire régulièrement des copies de secours des données importantes se trouvant dans la mémoire de l'appareil sur une disquette ou d'autres supports.
- Il peut malheureusement se révéler impossible de récupérer les données de la mémoire de l'appareil ou d'une disquette une fois qu'elles ont été perdues. Roland rejette toute responsabilité concernant la perte de ces données.
- Maniez les curseurs, boutons et autres commandes avec un minimum d'attention; faites aussi preuve de délicatesse avec les prises et connecteurs de l'instrument. Un maniement trop brutal peut entraîner des dysfonctionnements.
- Evitez les coups ou les pressions trop fortes sur l'écran.
- Lorsque vous branchez/débranchez des câbles, prenez la fiche en main, jamais le câble. Vous éviterez ainsi d'endommager le câble ou de provoquer des court-circuits.
- Pour ne pas déranger vos voisins, maintenez le volume à un niveau raisonnable. Il peut parfois être préférable d'utiliser le casque (surtout quand vous jouez la nuit).
- Si vous devez transporter l'appareil, emballez-le dans sa boîte d'origine (avec les protections). A défaut, utilisez un emballage équivalent.
- Utilisez exclusivement la pédale d'expression indiquée (EV-5, disponible en option). Si vous branchez toute autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager l'instrument.
- Les explications données dans ce manuel sont illustrées par des saisies d'écran. Notez, cependant, que votre appareil peut être pourvu d'une version plus récente du système (comprenant, par exemple, de nouveaux sons); dans ce cas, l'affichage sur votre appareil peut diverger de la saisie d'écran du manuel.
- Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche "KEEP POWER ON!". Si vous coupez l'alimentation tant que ce message est affiché, toutes les données de la mémoire utilisateur interne sont effacées.

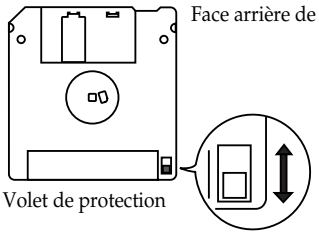
Avant d'utiliser les disquettes

Maniement du lecteur de disquette

- Placez l'instrument sur une surface stable et plane, à l'abri de toute vibration. Si vous devez incliner l'instrument, veillez à respecter les limites de la plage d'inclinaison suivante: vers le haut, 2°; vers le bas, 18°.
- N'utilisez pas l'appareil directement après l'avoir déplacé dans un lieu dont le degré d'humidité diffère considérablement de l'endroit où il se trouvait précédemment. Ces brusques changements d'humidité ambiante pourraient entraîner une formation de condensation à l'intérieur du lecteur et compromettre son bon fonctionnement et/ou endommager les disquettes. Quand vous déplacez l'instrument, attendez (quelques heures) qu'il s'accoutume aux nouvelles conditions ambiantes avant de l'utiliser.
- Pour insérer une disquette, poussez-la doucement mais fermement dans le lecteur, jusqu'à ce qu'un déclic indique qu'elle est en place. Pour éjecter une disquette, appuyez fermement sur le bouton EJECT. N'utilisez jamais de force excessive pour retirer une disquette qui se trouve dans le lecteur.
- N'essayez jamais d'éjecter une disquette quand le lecteur fonctionne (et que son témoin est allumé); cela risquerait d'endommager la disquette et le lecteur.
- Avant de mettre l'instrument sous tension/hors tension, veillez toujours à éjecter la disquette.
- Pour éviter d'endommager les têtes du lecteur de disquettes, tenez toujours la disquette bien horizontale quand vous l'insérez dans le lecteur. Poussez-la fermement mais en douceur. N'utilisez jamais de force excessive.
- Pour éviter tout dysfonctionnement et/ou endommagement, insérez uniquement des disquettes dans le lecteur de disquettes. N'insérez jamais d'autre type de disque. Evitez que des trombones, de la monnaie ou tout autre objet ne pénètre dans le lecteur.

Maniement des disquettes

- Les disquettes sont constituées d'un disque plastique recouvert d'une fine couche magnétique pour le stockage des données. Une précision microscopique est nécessaire pour pouvoir sauvegarder de larges quantités de données sur une surface si petite. Pour les garder en bon état, veuillez suivre les conseils de manipulation suivants:
  - Ne touchez jamais le support magnétique de la disquette.
  - Evitez d'utiliser ou de stocker vos disquettes dans des endroits sales ou poussiéreux.
  - Ne soumettez jamais vos disquettes à des températures extrêmes (dans un véhicule fermé en plein soleil, par exemple). Plage de températures recommandée: 0 à 50°C (50 à 122°F).
  - N'exposez pas vos disquettes à des champs magnétiques puissants tels que ceux générés par des hauts-parleurs.
- Les disquettes sont pourvues d'un volet de protection "WRITE" contre tout effacement accidentel. Nous vous conseillons de laisser ce volet en position PROTECT et de ne le placer en position WRITE que lorsque vous souhaitez sauvegarder de nouvelles données sur la disquette.


Face arrière de la disquette
Volet de protection
Write: Il est possible de sauvegarder de nouvelles données.
Protect: Il est impossible de sauvegarder des données.

- L'étiquette d'identification de la disquette doit être bien collée sur la disquette. Si elle se détache alors que la disquette se trouve dans le lecteur, vous risquez d'avoir des difficultés à l'en extraire.
- Conservez toutes vos disquettes dans un endroit sûr pour éviter de les abîmer et pour les protéger de la poussière, de la saleté et autres sources de problèmes. Si vous utilisez une disquette sale ou poussiéreuse, vous risquez d'endommager la disquette et le lecteur.

Maniement des CD-ROM

- Il est interdit de reproduire, copier, louer et prêter le logiciel inclus sur le CD-ROM sans autorisation préalable.
- Evitez de toucher ou de griffer la surface inférieure brillante (surface encodée) du disque. Les CD-ROM endommagés ou sales peuvent ne pas être lus correctement. Nettoyez vos disques avec un produit de nettoyage disponible dans le commerce.

* Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
* Windows® 2000 a la dénomination officielle suivante: "Microsoft® Windows® 2000 operating system."
* Windows® Me a la dénomination officielle suivante: "Microsoft® Windows® Millennium Edition operating system".
* Windows® XP a la dénomination officielle suivante: "Microsoft® Windows® XP operating system".
* Les saisies d'écran de ce mode d'emploi sont reproduites avec l'autorisation de Microsoft Corporation.
* Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
* MacOS est une marque déposée d'Apple Computer, Inc.
* Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leur détenteur respectif.

Sommaire

Remarques importantes 4

Caractéristiques principales 11

Description des commandes 12

Panneau avant 12
Face arrière 16

Préparations 17

Brancher le RS-70 à des appareils externes 17
Mise sous/hors tension 18
Réglage du contraste de l'écran (LCD CONTRAST) 19

Retour aux réglages usine (Factory Reset) 20

Ecouter les morceaux de démonstration 21

Liste des morceaux de démonstration 21

Démarrage rapide 23

Tester les sons 24

Sélectionner un Patch 24
Sélection d'un Patch par catégorie 24
Sélectionner des Patches en écoutant des phrases (Audition de Patches) 26
Sélection d'un kit de batterie 26
Jouer des arpèges (Phrase/Arpeggio) 27
Changer la façon dont les arpèges sont produits 27
Jouer un accord d'un seul doigt (Multi-chord Memory) 28
Changer de suite d'accords 29

Appliquer divers effets 30

Modifier le son avec les commandes (Patch Modify) 30
Sélectionner le Tone à modifier (DESTINATION TONE) 30
Régler la balance des deux Tones. 30
Effets Vibrato et Wah (LFO) 31
Changer le volume du son (ENVELOPE) 32
Modifier l'éclat du son et ajouter certaines qualités (CUTOFF/RESONANCE) 33
Modifier le son avec un levier 33
Changer la hauteur du son en temps réel (Levier Pitch Bend) 33
Ajouter un effet vibrato au son (Levier de modulation) 33
Modifier le son avec une pédale 34
Transposition de la plage du clavier par octaves (Octave Shift) 34
Transposition du clavier par demi-tons (TRANSPOSE) 35
Déplacer la main au-dessus du contrôleur D Beam (Contrôleur D Beam) 35
Effets pouvant être utilisés avec le contrôleur D Beam 36
Régler la sensibilité du contrôleur D Beam (D BEAM SENS) 38
Changer la polarité (D BEAM POLARITY) 38
Utiliser les effets du RS-70 39
Activation et coupure des effets 39

Créer un motif avec le séquenceur 40

Créer un nouveau motif à partir d'un motif rythmique préprogrammé 40
Créer un motif à partir de zéro (Pattern Initialize) 46
Editer un motif enregistré 46

Accompagner des données SMF (SMF Player) 47

Fonctions avancées 49

Survol du RS-70 50

Structure de l'instrument 50
- Structure de base 50

Classification des types de sons du RS-70 50
Effets 51
Séquenceur 51
- Nombre de voix 51
- Description de la mémoire 52
- Mémoire temporaire 52
- Mémoire effaçable 52
- Mémoire non effaçable 52

Opérations élémentaires sur le RS-70 53

Sélectionner un mode 53
- Mode Patch 53
- Mode Pattern 53
- Mode Song 53
- Mode SMF Player 53

Editer des paramètres 53
- Procédure de base 53
- Exécuter une commande 53
- Attribuer un nom 54
- Lorsqu'une page contient plusieurs paramètres 54

Entrer des numéros et des valeurs numériques 54
Sélectionner une partie 54

Créer un Patch (mode Patch) 55

Comment effectuer les réglages de Patch 55
- Changer la méthode de production des Tones (Key Mode) 55
- Edition des paramètres de Patch 55
- Réglages affectant le Patch entier (paramètres Patch Common) 56
- Réglages d'un Tone individuel (paramètres Patch Tone) 57

Sauvegarder un Patch 59
Fonctions pratiques d'édition de Patch (Patch Utility) 60
- Copier des paramètres de Patch (PATCH PRM COPY) 60
- Initialiser les paramètres d'un Patch (PATCH INITIALIZE) 61
- Supprimer un Patch utilisateur existant (PATCH REMOVE) 61
- Transmettre les réglages de Patch/kit de batterie via la prise MIDI OUT (XFER to MIDI) 62
- Rétablir les réglages d'usine (FACTORY RESET) 62

Créer un kit de batterie (mode Patch) 63

Effectuer les réglages d'un kit de batterie 63
- Editer les paramètres de kit de batterie 63
- Réglages affectant le kit de batterie entier (paramètres Rhythm Common) 63
- Editer les réglages spécifiques à chaque son (touche) du kit (paramètres Rhythm Tone) 63

Sauvegarder un kit de batterie (User Rhythm Set) 64
Fonctions pratiques d'édition pour les kits de batterie (Rhythm Set Utility) 64
- Copier les réglages d'effet d'un kit de batterie (RHYTHM PRM COPY) 64
- Initialiser les réglages d'un Tone rythmique donné (RHYTHM INITIALIZE) 65
- Supprimer un kit de batterie sauvegardé (RHYTHM REMOVE) 65

Créer des motifs avec le séquenceur (mode Pattern) 66

Reproduire des motifs 66
- Sélection du motif à reproduire 66
- Choix des numéros de motifs 66

Changer de motifs pendant la reproduction ... 66
Etouffer une partie (Track Mute) ... 67
Régler le tempo du motif ... 67
Enregistrer une exécution en temps réel (Realtime) ... 67
Enregistrement ... 67
Annuler/rétablir l'enregistrement précédent (Undo/Redo) ... 70
Réglages divers pour l'enregistrement en temps réel ... 70
Enregistrer avec l'arpégiateur ... 72
Créer votre propre modèle d'arpège (User Template) ... 72
Enregistrer avec Chord Memory ... 74
Créer un groupe d'accords utilisateur (User Chord Set) ... 74
Enregistrer pas à pas (Step Recording) ... 75
Entrer divers types de notes ... 76
Edition d'événements musicaux spécifiques (Microscope) ... 76
Données musicales disponibles en mode Microscope ... 76
Edition des données musicales ... 77
Choix des types de données musicales affichées (View Filter) ... 78
Microscope Utility ... 78
Insérer des données musicales (INS) ... 78
Effacer des données musicales (DEL) ... 78
Déplacer des données musicales (MOVE) ... 78
Copier des données musicales (COPY) ... 78
Coller des données musicales (PASTE) ... 78
Editer les réglages d'un motif ... 79
Effectuer les réglages touchant le motif entier ... 79
Editer les réglages d'effets d'un motif ... 80
Editer les réglages de parties d'un motif (Part Setup) ... 80
Editer les réglages d'effets pour chaque partie du motif (Pattern Part Effect) ... 82
Sauvegarder un motif ... 82
Fonctions pratiques d'édition de motif (Pattern Utility) ... 83
Supprimer des motifs indésirables (PTN ERASE) ... 83
Effacer des mesures indésirables (PTN DELETE) ... 84
Corriger le timing d'un motif (PTN QUANTIZE) ... 84
Copier un motif (PTN COPY) ... 84
Insérer des mesures vides (PTN INSERT) ... 85
Transposer la hauteur (PTN TRANSPOSE) ... 85
Modifier la dynamique des notes (PTN CHG VEL) ... 86
Modifier la durée des notes (PTN CHG GT) ... 86
Avancer et reculer les données de motif (PTN SHIFT CLK) ... 87
Extraire les données superflues (PTN DATA THIN) ... 87
Initialiser les paramètres d'un motif (PTN INIT) ... 88
Créer votre propre style d'arpège utilisateur (PTNÆARP CONV) ... 88
Copier des paramètres de partie d'un motif (PTN PRM COPY) ... 89
Transmettre les réglages de motif via la prise MIDI OUT (XFER to MIDI) ... 90
Rétablir les réglages d'usine (FACTORY RESET) ... 90

Ajouter des effets ... 91

Activation et coupure des effets (MASTER EFFECT SWITCH) ... 91
Acheminement du signal d'effet ... 92
Régler les effets ... 93
Régler les paramètres de multi-effet ... 94
Réglages de chorus ... 112
Réglages de réverbération ... 113
Changement d'effets pendant le jeu d'un motif ... 113

Enchaîner des motifs pour composer un morceau (mode Song) .. 114

Reproduire un morceau ... 114

Choix d'un morceau à reproduire 114
Etouffer une partie (Track Mute) 114
Régler le tempo du morceau 115
Créer un morceau (Song) 115
Sauvegarder un morceau 115
Editer les réglages de morceau 116
Changer le nom du morceau 116
Mettre le morceau en boucle 116
Fonctions pratiques d'édition de morceau (Song Utility) 116
Effacer un pas indésirable (SONG STEP DELETE) 116
Insérer un pas (SONG STEP INSERT) 116
Copier un morceau (SONG COPY) 117
Initialiser les paramètres d'un morceau (SONG INIT. 117
Effacer un morceau utilisateur existant (SONG REMOVE) 118
Rétablir les réglages d'usine (FACTORY RESET) 118

Maniement du lecteur de disquettes 119
Reproduire un fichier SMF 119
Fonctions liées aux disquettes (Disk Utility) 119
Charger un fichier de la disquette dans le RS-70 (Load) 119
Sauvegarder des données sur disquette (Save) 120
Initialiser une disquette pour le RS-70 (Format) 121
Créer une copie de sauvegarde (Backup) 122
Renommer la disquette (Volume Label) 122
Effacer des fichiers (Delete) 122
Renommer un fichier (Rename) 123
Vérifier l'espace résiduel d'une disquette (Disk Info) 123

Paramètres communs à tous les modes (fonction System) 124
Réglage des paramètres système 124
Fonctions des paramètres système 125
Réglages communs à tout le système (GENERAL) 125
Paramètres liés au métronome (METRONOME) 125
Paramètres liés aux fonctions de jeu (CONTROLLER) 126
Paramètres MIDI et USB (MIDI&USB) 127
Vérification de l'utilisation de la mémoire (MEMORY INFO) 128
Réglages de gamme d'un Patch (PATCH SCALE) 128

Jouer avec un appareil MIDI externe 129
Concernant MIDI 129
Messages MIDI utilisés par le RS-70 129
Piloter un module de sons MIDI externe avec le RS-70 130
Connexion à des modules MIDI externes 130
Régler le canal de transmission du clavier 131
Piloter le générateur de sons interne du RS-70 à partir d'un appareil MIDI externe 132
Connexion à un appareil MIDI externe 132
Régler le canal de réception du Patch 132
Réglage de réception de changement de programme 132
Sélectionner des sons du RS-70 à partir d'un appareil MIDI externe 133
Utiliser un dispositif MIDI externe pour changer les sons du RS-70 133
Enregistrer sur un séquenceur externe 133
Connexion à un séquenceur externe 133
Préparation de l'enregistrement 134
Enregistrement 134
Ecouter l'enregistrement 135
Jouer tout en reproduisant une exécution enregistrée 135
Transposer la reproduction d'une exécution (Master Key Sft) 135
Utilisation du RS-70 comme module General MIDI/General MIDI2 136

Reproduire des données musicales General MIDI/General MIDI2 ... 136
Synchroniser des images avec une exécution sur le RS-70 (V-LINK) ... 136
Qu'est-ce que le V-LINK? ... 136
Exemples de connexion ... 136
Utiliser la fonction V-LINK ... 137
Fonctions V-LINK pilotables par le RS-70 et messages MIDI ... 138
Effectuer les réglages V-LINK (configuration V-LINK) ... 138

Jouer avec un ordinateur ... 141
Installation et configuration du pilote (Windows) ... 141
Windows XP ... 142
Windows 2000 ... 146
Windows Me/98 ... 149
Réglages et vérifications ... 150
Déterminer la destination des données MIDI ... 150
Effacer le pilote MIDI USB ... 152
Installation et configuration du pilote (Macintosh) ... 153
Installer le pilote du RS-70 ... 154
Réglages d'OMS ... 155
Connexion avec des câbles MIDI ... 157
Installation du logiciel d'édition inclus ... 157

Appendice ... 159

Dépannage ... 160
Pas d'alimentation ... 160
Pas de son ... 160
Il y a du bruit pendant les changement de motifs. ... 160
La hauteur est incorrecte. ... 161
Certains sons sont inaudibles. ... 161
Les effets ne sont pas audibles ... 161
Impossible de piloter les effets. ... 161
La reproduction de notes est retardée ou instable ... 161
Les données de morceau ne sont pas reproduites correctement. ... 162
Impossible de jouer des arpèges ... 162
La production du son continue après l'enfoncement d'une touche. ... 162
Les messages MIDI ne sont pas reçus correctement. ... 162
Les messages MIDI ne sont pas transmis correctement. ... 162
Quand vous utilisez un séquenceur logiciel, les manipulations du levier Modulation et des commandes ne produisent aucun effet sur le son. ... 162
Problèmes liés au pilote USB (Windows) ... 163
Problèmes liés au pilote USB (Macintosh) ... 164

Messages d'erreur et autres messages ... 167

Liste des paramètres ... 169
Paramètres de Patch ... 169
Paramètres de motif ... 171
Paramètres de morceau (p. 116) ... 172
Paramètres système (p. 125) ... 172

Tableau d'équipement MIDI ... 173

Fiche technique ... 175

Liste des sons ... 177

Index ... 198

Caractéristiques principales

Une large palette de sons inédits, d'une qualité exceptionnelle

Les sons les plus importants pour un clavier de scène comme les sons de piano, d'orgue, de cordes et de cuivres ont fait l'objet d'une attention toute particulière. A ceux-ci s'ajoutent des sons de toute dernière génération.

L'accent a également été mis sur des sons essentiels pour la production musicale, tels que guitare, basse, batterie ainsi que toute une panoplie de sons analogiques.

Les sons conformes aux normes General MIDI/General MIDI 2 sont également disponibles et de qualité.

Edition de son simple et rapide

Pour éditer les sons (Patches) du RS-70, il suffit de sélectionner des "**Tones**" (sons d'instruments préprogrammés) parmi un vaste choix et de les modifier (éditer). L'édition est simple: vous pouvez ajuster la brillance (filtre), l'attaque et la chute, la modulation (LFO) et les effets; vous pouvez en outre superposer deux Tones afin d'enrichir le son.

"Quick Sequencer" facilite le maniement

Le séquenceur de boucles intégré **QUICK SEQ** (séquenceur rapide) a été conçu pour permettre un maniement intuitif. Vous pouvez créer des morceaux ou des arrangements en additionnant des phrases au fur et à mesure qu'elles vous viennent à l'esprit. Il est inutile d'être expert en réglages MIDI: la création de morceaux est simple et conviviale. Vous pouvez enchaîner des motifs de votre cru afin de composer un morceau.

Pour ceux qui n'ont aucune expérience avec du matériel MIDI (ainsi que pour les experts, d'ailleurs), le RS-70 est le moyen idéal pour saisir vos idées musicales.

Nombreux motifs rythmiques et modèles de phrases

Le séquenceur de boucles propose un éventail de motifs rythmiques préprogrammés couvrant les styles les plus divers, tels que R&B, hip-hop, jazz, rock et techno. De plus, la fonction "**Phrase Template**" (gabarit de phrase) permet de produire des phrases et de simuler des techniques de jeu parfaitement adaptées aux divers sons et ce, d'une simple pression sur une touche. La combinaison de ces deux fonctions vous permet de produire de la musique de façon plus efficace encore.

Connexion USB avec un PC

Un connecteur USB situé en face arrière permet de brancher directement l'instrument à un ordinateur. Vous pouvez ainsi immédiatement faire appel au logiciel d'édition inclus ou à votre propre logiciel séquenceur sans passer par une interface USB-MIDI.

Mémoire d'accords

Chord Memory est une fonction qui vous permet de produire un accord d'une forme déterminée en actionnant une seule touche.

Vous pouvez assigner diverses formes d'accords aux différentes touches et faire appel à plusieurs accords simultanément.

Plusieurs séries de suites d'accords propres à un morceau ont été préprogrammées. En combinant cette fonction avec le Quick Sequencer, vous pouvez facilement créer des motifs avec vos suites d'accords favorites.

Fonction V-LINK

V-LINK (V-LINK) est une fonction qui permet de relier musique et vidéo. Si vous utilisez du matériel vidéo compatible V-LINK, vous pouvez facilement lier des effets visuels aux effets sonores et conférer plus d'expression encore à votre exécution. En branchant la RS-70 au DV-7PR ou au V-4 Edirol, vous pouvez synchroniser le changement d'images avec la musique ou vous servir des commandes et du levier Pitch Bend/Modulation de la RS-70 pour contrôler la brillance, la couleur ou la vitesse de défilement des images.

Compact et facile à emporter

Le RS-70 est compact, léger et facile à emporter. Cet instrument aux sons et aux fonctions de niveau professionnel peut facilement être emporté de votre chambre à la scène ou au studio.

Logiciel d'édition de sons inclus

Le logiciel d'édition de son inclus, "**RS Editor**" (versions Mac et Windows sur un CD-ROM hybride), vous permet d'utiliser votre ordinateur pour créer et réarranger des sons rapidement et facilement.

Contrôleur D Beam

Le **contrôleur D Beam** vous permet de piloter divers effets en déplaçant simplement la main au-dessus du faisceau. L'effet est ainsi renforcé par l'élément visuel et fait grosse impression lors d'un concert.

General MIDI

Le système General MIDI est un ensemble de recommandations qui visent à standardiser les caractéristiques MIDI des instruments générateurs de sons. Les générateurs de sons et les fichiers de données musicales adhérant à la norme General MIDI portent le logo General MIDI (GENERAL MIDI). Les fichiers musicaux portant le label General MIDI peuvent être reproduits par n'importe quel générateur de sons General MIDI avec un résultat similaire.

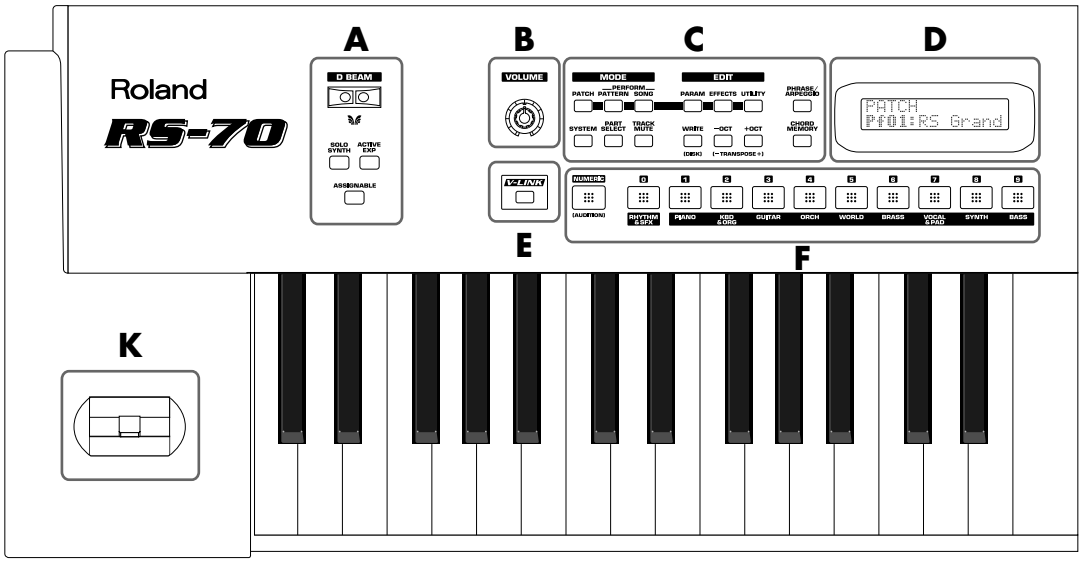
General MIDI 2

La norme à compatibilité ascendante General MIDI 2 (GENERAL MIDI 2) étend les possibilités du format General MIDI en insistant davantage sur l'expressivité et en offrant une compatibilité encore plus importante. Des aspects qui n'étaient pas couverts par la norme General MIDI originale (tels que le mode d'édition des sons ou de maniement des effets) sont définis avec précision par la norme General MIDI 2. En outre, la palette de sons disponibles a été élargie. Les modules General MIDI 2 sont en mesure de reproduire fidèlement des fichiers musicaux porteurs du label General MIDI ou General MIDI 2.

Dans certains cas, la première mouture de General MIDI, moins complète que la seconde, est appelée "General MIDI 1" pour bien la distinguer de General MIDI 2.

Description des commandes

Panneau avant



A

D BEAM CONTROLLER

Vous pouvez appliquer toute une série d'effets aux motifs et aux sons d'un simple mouvement de main (p. 35).

Bouton[SOLO SYNTH] (Solo Synthesizer)

Vous pouvez produire des passages donnant l'impression que vous jouez à une vitesse fulgurante sur le clavier.

Bouton [ACTIVE EXPRESS] (Active Expression)

Vous permet d'utiliser le contrôleur D Beam pour la fonction d'expression active.

Bouton [ASSIGNABLE]

Ce bouton permet d'assigner la fonction voulue au contrôleur D Beam (p. 37).

B

Commande [VOLUME]

Détermine le volume global du signal envoyé aux sorties OUTPUT en face arrière et PHONES (p. 18).

C

Section MODE

Bouton [PATCH]

Fait passer le RS-70 en mode Patch (p. 53).

Bouton [PATTERN]

Fait passer le RS-70 en mode Pattern (p. 53).

Bouton [SONG]

Fait passer le RS-70 en mode Song (p. 53).

Section EDIT

Bouton [PARAM] (Paramètre)

Ce bouton donne accès aux réglages de son ou de jeu (paramètres). Les paramètres accessibles varient en fonction du mode sélectionné (Patch/Pattern/Song) ou de l'état.

Bouton [EFFECTS]

Ce bouton active/coupe les effets (réverbération, chorus, multi-effets) et donne accès aux paramètres d'effets.

Bouton [UTILITY]

En mode Patch/Pattern/Song, ce bouton donne accès à diverses fonctions utilitaires permettant, par exemple, la copie de données ou l'initialisation des réglages du générateur de sons.

Autres

Bouton [SYSTEM]

Ce bouton donne accès à des paramètres concernant tout le RS-70, tels que l'accord global, le contraste de l'écran et la réception des messages MIDI.

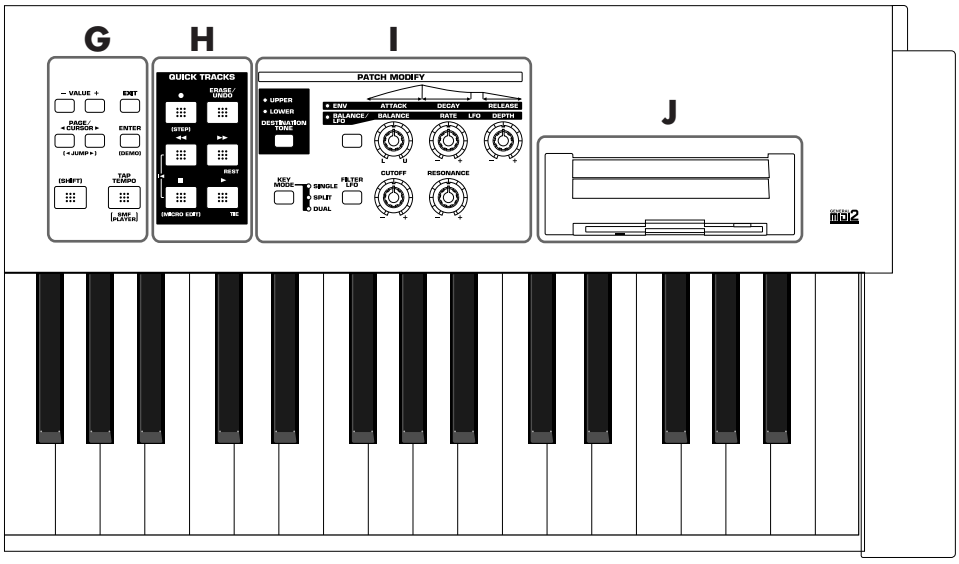
Bouton [PART SELECT]

Lorsque ce bouton est allumé, vous pouvez vous servir des boutons d'accès direct pour sélectionner une partie à produire sur le clavier ou à éditer (p. 54).

Bouton [TRACK MUTE]

Lorsque ce bouton est allumé, vous pouvez vous servir des boutons d'accès direct pour étouffer (mute) des parties du morceau en cours de reproduction (p. 67).

* *Vous pouvez jouer vous-même une partie étouffée.*



Bouton [WRITE]/[DISK]

WRITE: Sauvegarde les réglages de Patch/motif/morceau ou les réglages système.

DISK: En appuyant sur ce bouton tout en maintenant [SHIFT] enfoncé, vous pouvez effectuer des réglages concernant la disquette (p. 119).

Boutons [-/+OCT] (Octave)/[-/+TRANSPOSE] (Transposition)

– /+OCT: Ces boutons transposent la hauteur du clavier d'une octave à la fois (maximum +/–3 octaves) (p. 34).

– /+TRANSPOSE: Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur un de ces boutons pour transposer la hauteur du clavier par demi-tons (–5~+6) (p. 35).

Bouton [PHRASE/ARPEGGIO]

Active/coupe la fonction de phrases/d'arpèges. Pour effectuer des réglages de phrases ou d'arpèges, allumez ce bouton et appuyez ensuite sur [PARAM] (p. 27).

Bouton [CHORD MEMORY]

Active/coupe la fonction Chord Memory. Pour effectuer des réglages de mémoire d'accord, allumez ce bouton et appuyez ensuite sur [PARAM] (p. 28).

D

DISPLAY

Cet écran affiche des informations concernant les opérations en cours.

E

Bouton [V-LINK]

Active/coupe la fonction V-LINK (p. 136).

F

Bouton [NUMERIC]/[AUDITION]

NUMERIC: Lorsque ce bouton est allumé, les boutons d'accès direct font office de pavé de boutons numériques. Cela vous permet d'entrer directement une valeur numérique pour le paramètre affiché (numéro de Patch ou autre paramètre).

AUDITION: Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur ce bouton pour écouter de façon répétitive une phrase exploitant le Patch sélectionné (p. 26).

DIRECT ACCESS [0]~[9] (boutons d'accès direct)

En mode Patch, ces boutons permettent de sélectionner les catégories de sons indiquées sous les boutons (p. 24). En mode Pattern (motif), ces boutons permettent de sélectionner directement un motif en spécifiant le chiffre le plus bas du numéro du motif (p. 66). Cependant, si le bouton [NUMERIC], [PART SELECT] ou [TRACK MUTE] est allumé, les boutons [0]~[9] changent de fonction.

G

Boutons [VALUE –/+]

Ces boutons permettent de changer le numéro de Patch, de motif ou d'autres paramètres à l'écran, ou d'augmenter/de diminuer une valeur. Si vous maintenez un de ces boutons enfoncé tout en appuyant sur l'autre, le changement de valeur est plus rapide. Si vous maintenez [SHIFT] enfoncé en utilisant ces boutons, la valeur change par incréments plus importants.

PAGE/CURSOR [◄]/[►]/ Boutons JUMP [◄]/[►]

PAGE/CURSOR: Actionnez ces boutons pour changer de page et déplacer le curseur (p. 53).

JUMP: Avec des pages groupées, vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et vous servir de ces boutons pour changer de groupe (p. 53).

Si vous maintenez un de ces boutons enfoncé tout en appuyant sur l'autre, le changement de page ou le déplacement du curseur est plus rapide.

Bouton [EXIT]

Appuyez sur ce bouton pour retourner à la page principale d'un mode ou pour annuler l'opération en cours.

Bouton [ENTER]

Ce bouton confirme une valeur ou exécute une opération.

Bouton [SHIFT]

En maintenant ce bouton enfoncé et en appuyant sur un autre bouton, vous avez accès à la fonction secondaire du bouton en question (indiquée sous le bouton entre crochets droits).

Bouton [TAP TEMPO]/[SMF PLAYER]

TAP TEMPO: Détermine le tempo en fonction du rythme avec lequel vous tapez sur ce bouton. Vous pouvez aussi vous servir des boutons VALUE [-]/[+] pour régler le tempo (p. 67).

SMF PLAYER: En maintenant[SHIFT] enfoncé et en appuyant sur ce bouton, vous sélectionnez le mode SMF Player (p. 47).

H

Section QUICK SEQ (Quick Sequencer)

* *Les boutons de cette section sont généralement disponibles en mode Pattern, Song et SMF Player.*

Bouton [●] (Enregistrement)/bouton STEP

● : Appuyez sur ce bouton pour lancer l'enregistrement de motif ou de morceau.

STEP: Maintenez [SHIFT] et appuyez sur ce bouton pour sélectionner l'enregistrement pas à pas (Step) (p. 75).

Bouton [ERASE/UNDO]

Ce bouton efface les données enregistrées ou annule la modification apportée à un motif. Durant l'enregistrement en boucle, vous pouvez utiliser cette fonction pour effacer des données bien précises, comme vous le feriez avec une gomme (p. 69). Immédiatement après l'enregistrement, vous pouvez appuyer sur ce bouton pour effacer (annuler) l'enregistrement (p. 70). Une nouvelle pression sur ce bouton annule l'annulation (rétablit l'enregistrement).

Bouton [◄◄] (recul)

Ce bouton permet de revenir en arrière dans un motif ou un morceau. Maintenez ce bouton enfoncé et appuyez sur le bouton [►►] pour accélérer le recul. Si vous maintenez [SHIFT] enfoncé en utilisant ce bouton, la valeur change par incréments plus importants (p. 66, p. 114).

Appuyez sur ce bouton en maintenant [■] enfoncé pour revenir au début du motif ou du morceau.

Bouton [►►] (avance)/bouton REST

►► : Ce bouton permet d'avancer dans un motif ou un morceau. Maintenez ce bouton enfoncé et appuyez sur le bouton [◄◄] pour accélérer l'avance. Si vous maintenez [SHIFT] enfoncé en utilisant ce bouton, la valeur change par incréments plus importants (p. 66, p. 114).

REST: Durant l'enregistrement pas à pas, une pression sur ce bouton entre un silence (p. 76).

Bouton [■] (Stop)/bouton MICRO EDIT

■ : Appuyez sur ce bouton pour arrêter la reproduction du motif ou du morceau.

MICRO EDIT: Appuyez sur ce bouton pour faire appel à la fonction Microscope (p. 76).

Bouton [►](reproduction)/bouton TIE

► : Appuyez sur ce bouton pour lancer la reproduction du motif ou du morceau.

TIE: Durant l'enregistrement pas à pas, une pression sur ce bouton ajoute une liaison (p. 76).

I

Section PATCH MODIFY

Bouton [DESTINATION TONE]

Permet de sélectionner le Tone UPPER ou LOWER pour l'édition.

Bouton de sélection du type d'édition de Patch

Détermine si les trois commandes situées à droite du bouton modifient l'enveloppe ou la balance et le LFO.

- **Si vous choisissez l'enveloppe ([ENV] allumé)**

Commande [ATTACK]

Détermine la vitesse de l'attaque du son (p. 32).

Commande [DECAY]

Détermine la rapidité à laquelle le son chute tandis que vous maintenez la touche enfoncée (p. 32).

Commande [RELEASE]

Détermine le temps de relâchement une fois que vous avez relâché la touche (p. 32).

• Si vous choisissez balance/LFO ([BALANCE/LFO] allumé)

Commande [BALANCE]

Règle la balance des Tones LOWER et UPPER (p. 30).

Commande [LFO RATE]

Règle la vitesse de l'effet LFO, comme le vibrato (p. 31).

Commande [LFO DEPTH]

Règle l'intensité de l'effet LFO, comme le vibrato (p. 31).

Bouton [KEY MODE]

Détermine le mode d'utilisation du clavier (p. 55).

Bouton [FILTER LFO]

Précise si le LFO agit sur la fréquence de coupure du filtre (allumé) ou la hauteur (éteint) (p. 31).

Commande [CUTOFF]

Change la valeur de la fréquence de coupure du Tone (p. 33).

Commande [RESONANCE]

Change la valeur de la résonnance du Tone (p. 33).

J

Lecteur de disquette

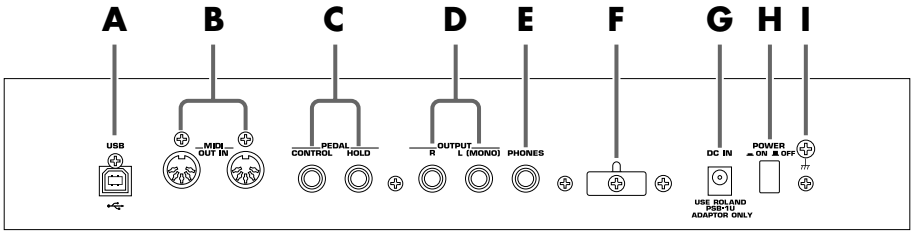
Vous pouvez utiliser des disquettes 3.5" 2DD/2HD (appelées "disquettes" dans ce manuel). Pour éjecter une disquette, appuyez sur le bouton d'éjection situé à droite du lecteur.

K

Levier Pitch Bend/Modulation

Permet de contrôler le Pitch Bend ou d'appliquer du vibrato (p. 33).

Face arrière



A

Connecteur USB

Ce connecteur vous permet d'utiliser un câble USB pour relier votre ordinateur au RS-70 (p. 141).

B

Prises MIDI (IN, OUT)

Ces prises permettent de brancher d'autres appareils MIDI afin d'échanger des données MIDI (p. 129). Utilisez des câbles MIDI (disponibles en option) pour relier des appareils MIDI.

IN: Les messages MIDI envoyés par un appareil MIDI externe arrivent à cette prise.

OUT: Les messages MIDI sont envoyés via cette prise à un appareil externe.

C

Prises PEDAL

CONTROL:

Vous pouvez brancher une pédale d'expression (telle que l'EV-5) ou un commutateur au pied (comme le DP-2/DP-6 ou le BOSS FS-5U) disponible en option à cette prise (p. 17).

HOLD:

Vous pouvez brancher un commutateur au pied (comme le DP-2/DP-6 ou le BOSS FS-5U) disponible en option à cette prise afin de l'utiliser comme pédale de maintien (p. 17).

D

Prises OUTPUT

Ces prises permettent d'envoyer des signaux audio stéréo (L/R) à un ampli ou une console de mixage. Si l'ampli est mono, branchez-y la prise "L".

E

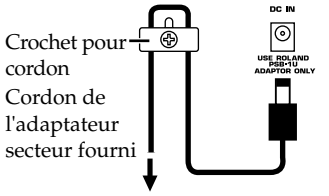
Prise PHONES

Cette prise permet de brancher un casque (vendu séparément) (p. 17).

F

Crochet pour cordon

Pour éviter toute coupure de l'alimentation (par un débranchement accidentel de la fiche) et pour éviter toute traction sur la prise DC IN, amarrez le cordon d'alimentation au crochet prévu à cet effet (voyez l'illustration).


Crochet pour cordon
Cordon de l'adaptateur secteur fourni
DC IN
USE ROLAND PSB-1U ADAPTOR ONLY
Brancher à une prise de courant

G

Prise DC IN

Branchez l'adaptateur secteur ici (p. 17).

Veillez à utiliser uniquement l'adaptateur secteur fourni.

H

Commutateur POWER

Met l'instrument sous/hors tension (p. 18).

I

Borne de mise à la masse

Selon l'endroit où l'appareil est installé, il peut arriver que la surface du panneau donne l'impression d'être rugueuse. Ce phénomène s'explique par une charge électrique infinitésimale, absolument inoffensive. Cependant, si ce phénomène vous inquiète, reliez la borne de terre (voyez l'illustration) à la terre. Lorsque vous mettez l'appareil à la terre, un léger bourdonnement peut se produire selon les caractéristiques de votre installation. Si vous ne savez pas comment effectuer cette connexion, contactez le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Informations").

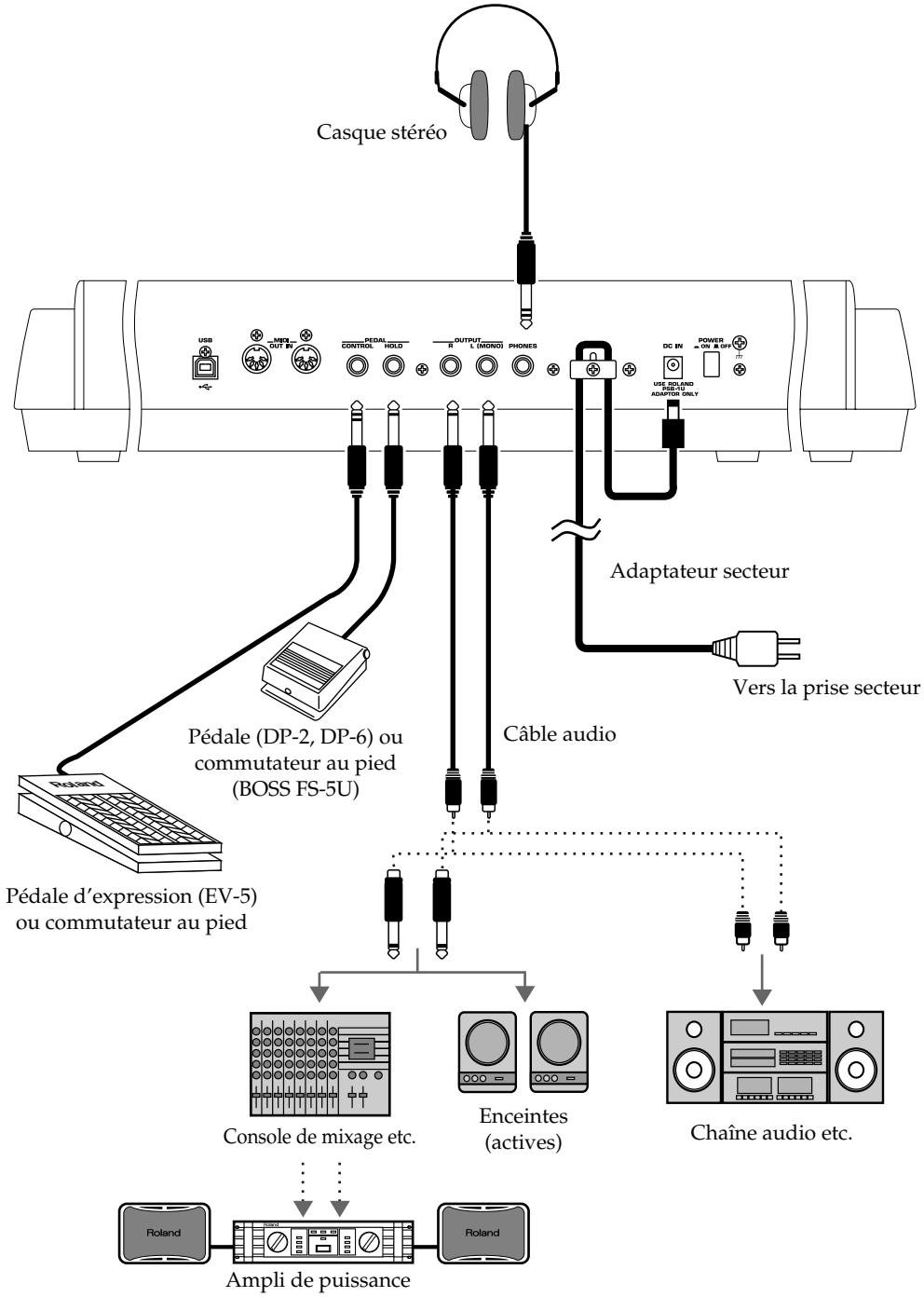
Endroits à éviter pour la connexion

- Conduites d'eau (risque de décharge ou d'électrocution).
- Conduites de gaz (risque d'incendie ou d'explosion).
- Terre de lignes téléphoniques ou paratonnerre (peut être dangereux en cas d'orage).

Préparations

Brancher le RS-70 à des appareils externes

Le RS-70 n'est pas doté d'un ampli ou d'enceintes. Vous avez donc besoin d'enceintes actives, d'une console de mixage et des enceintes, d'une chaîne stéréo ou d'un casque.
Effectuez les connexions suivantes lorsque vous utilisez le RS-70 seul.



1. Avant de réaliser la moindre connexion, assurez-vous que tout votre matériel est hors tension.
2. Après avoir branché l'adaptateur au RS-70, branchez l'autre extrémité du cordon à une prise murale.

NOTE

- Pour éviter tout dysfonctionnement ainsi que d'endommager les enceintes ou les autres périphériques, diminuez le volume et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'effectuer les connexions.
- Pour éviter toute coupure de l'alimentation (par un débranchement accidentel de la fiche) et pour éviter toute traction sur la prise de l'adaptateur, amarrez le cordon d'alimentation au crochet prévu à cet effet (voyez l'illustration).
- Utilisez exclusivement la pédale d'expression indiquée (EV-5, disponible en option). Si vous branchez toute autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager l'instrument.
- Les câbles audio, les câbles MIDI et le casque ne sont pas fournis. Veuillez contacter votre revendeur pour l'acquisition de ces accessoires.

MEMO

- Pour tirer le meilleur parti de votre RS-70 nous vous recommandons d'utiliser de préférence un système stéréo. Si vous utilisez un système mono, servez-vous de la sortie OUTPUT L MONO.
- La prise CONTROL PEDAL peut aussi accueillir des commutateurs au pied.

3. Branchez le RS-70 et l'appareil externe comme indiqué dans l'illustration .

Servez-vous de câbles audio pour brancher le matériel audio (ampli, enceintes actives etc.). Si vous utilisez un casque, branchez-le à la prise PHONES. Selon vos besoins, branchez des commutateurs au pied ou des pédales d'expression.

Pour savoir comment connecter votre instrument à un appareil externe, voyez:
Piloter un module de sons MIDI externe avec le RS-70 (p. 130)
Piloter le générateur de sons interne du RS-70 à partir d'un appareil MIDI externe (p. 132)
Enregistrer sur un séquenceur externe (p. 133)

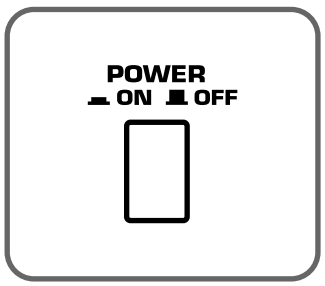
Mise sous/hors tension

Mise sous tension

1. Avant la mise sous tension du RS-70, vérifiez les points suivants.

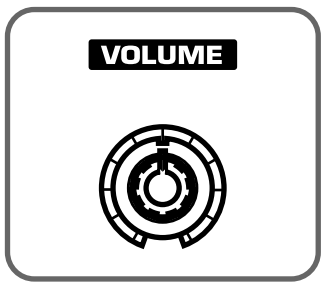
- Tous les appareils sont-ils connectés convenablement?
- Le volume du RS-70 et des appareils audio connectés est-il au minimum?
- L'adaptateur est-il correctement branché au RS-70?

2. Pour mettre le RS-70 sous tension, appuyez sur le commutateur POWER, situé sur le panneau arrière.



3. Mettez le matériel audio branché sous tension.

4. Jouez sur le clavier du RS-70 et augmentez progressivement le volume du RS-70 ou du matériel audio pour obtenir un niveau satisfaisant.



NOTE
Lorsque les connexions sont établies (p. 17), mettez vos appareils sous tension en respectant l'ordre spécifié. Si vous modifiez cet ordre, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements ou d'endommager certains éléments comme les enceintes.

NOTE
Cet appareil est doté d'un circuit de protection. Il faut attendre un bref laps de temps (quelques secondes) après la mise sous tension pour que l'instrument fonctionne normalement.

NOTE
Augmentez prudemment le volume du RS-70. Un volume excessif peut endommager les appareils audio branchés ou votre ouïe, voire déranger le voisinage.

Mise hors tension

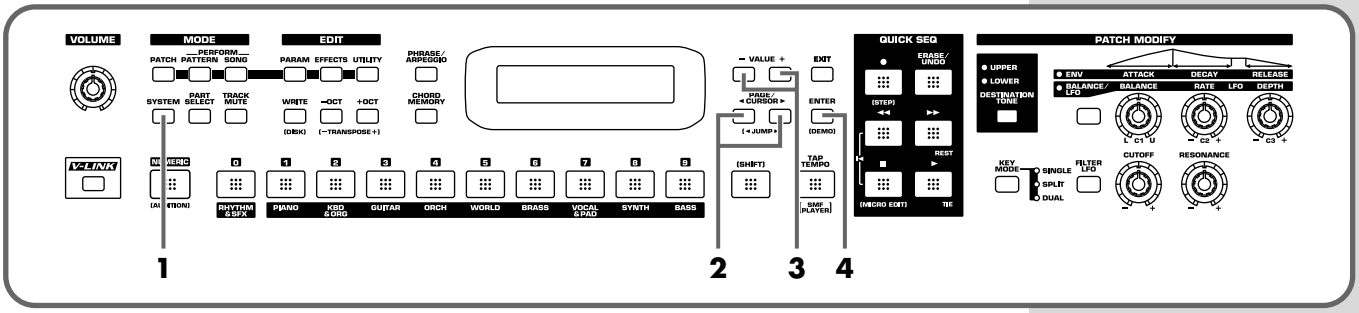
1. Avant la mise hors tension, vérifiez les points suivants.

   - Le volume du RS-70 et des appareils audio connectés est-il au minimum?
   - Avez-vous sauvegardé les données de son ou autres que vous avez créées? (p. 59, p. 64, p. 82, p. 115)

2. Mettez les appareils audio périphériques hors tension.
3. Mettez le RS-70 hors tension avec son commutateur POWER.

Réglage du contraste de l'écran (LCD CONTRAST)

Il est possible que vous ayez du mal à lire les informations affichées à l'écran juste après sa mise sous tension ou après un usage prolongé. La lisibilité de l'écran varie aussi en fonction de son emplacement et de son environnement. Suivez la procédure décrite ci-dessous pour régler le contraste de l'écran.



1. Appuyez sur [SYSTEM] pour l'allumer.
2. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "LCD Contrast".

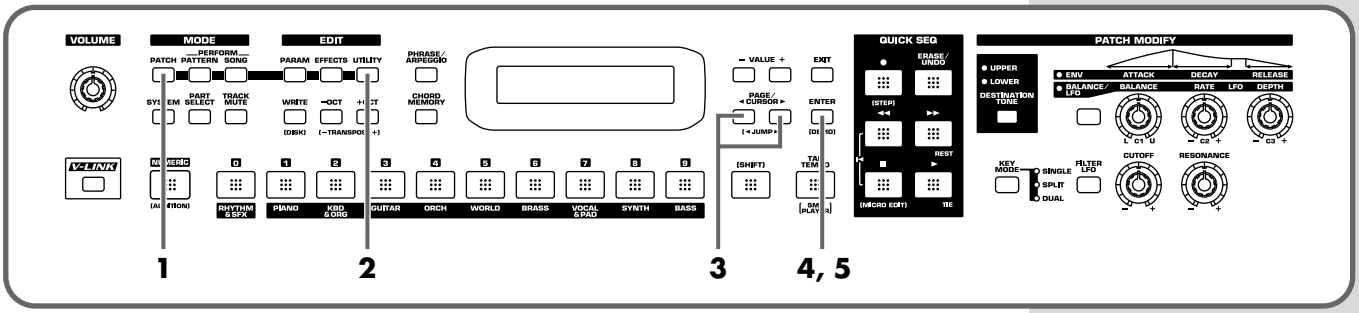
3. Servez-vous de VALUE [-]/[+] pour régler la valeur (1~8).

MEMO

Le réglage de contraste (LCD CONTRAST) est automatiquement sauvegardé et est conservé après la mise hors tension.

Retour aux réglages usine (Factory Reset)

Factory Reset permet de retrouver tous les réglages usine du RS-70.



NOTE

Ne coupez jamais l'alimentation durant l'initialisation des réglages.
Si l'alimentation est coupée durant la sauvegarde de données en mémoire, les données internes risquent d'être corrompues et vous risquez de ne plus pouvoir remettre l'appareil sous tension. Si vous avez perdu des données internes ou rencontré un autre problème de ce type, veuillez consulter votre revendeur ou le service après-vente Roland le plus proche. Notez toutefois que Roland rejette toute responsabilité, et donc toute demande de compensation, pour les conséquences de pertes de données.

NOTE

Si la mémoire interne du RS-70 contient des données que vous avez programmées, celles-ci sont supprimées au profit des réglages usine quand vous faites appel à la fonction Factory Reset. Pour conserver ces données, sauvegardez-les sur disquette (p. 120).

1. Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.
2. Appuyez sur [UTILITY] pour l'allumer.
3. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "5:FACTORY RESET".

```
UTIL▮MENU          [ENT]
5:FACTORY RESET
```

4. Appuyez sur [ENTER].

```
FACTORY RESET▮ [ENT]
    Are you sure?
```

5. Pour initialiser les réglages avec Factory Reset, appuyez une fois de plus sur [ENTER].

MEMO

Pour annuler l'opération Factory Reset, appuyez sur [EXIT].

NOTE

Le retour aux réglages usine prend plusieurs minutes.

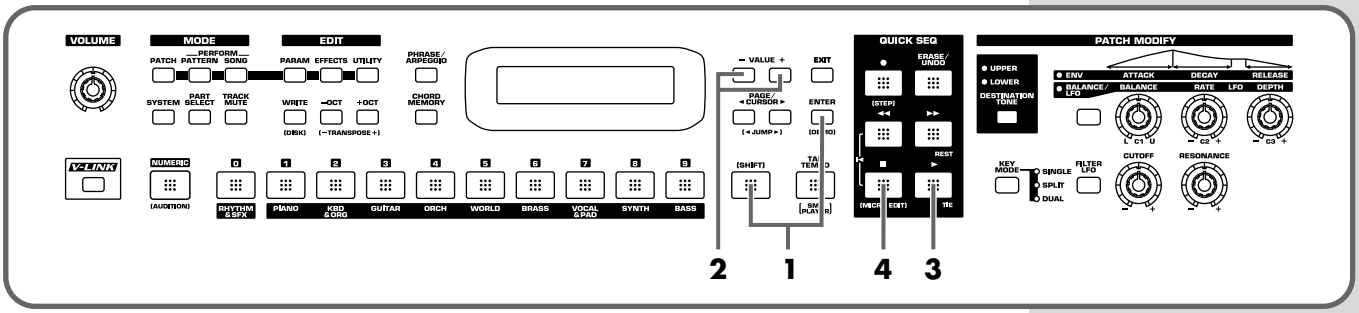
Une fois l'opération Factory Reset terminée, le message "COMPLETED!" apparaît.

MEMO

La fonction Factory Reset est disponible en mode Patch ainsi qu'avec les fonctions Utility du mode Pattern ou Song (p. 90, p. 118).

Ecouter les morceaux de démonstration

Le RS-70 propose des morceaux de démonstration.
Voici comment écouter les morceaux de démonstration et découvrir les sons et effets exceptionnels du RS-70.



1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [ENTER].

```
<< DEMO >>
All Songs
```

2. Utilisez les boutons VALUE [-]/[+] pour choisir un morceau.

Pour écouter tous les morceaux successivement, sélectionnez “All Songs”.

3. Appuyez sur [►] pour lancer la reproduction des morceaux de démonstration.

Le morceau sélectionné est reproduit en boucle.
Si vous avez opté pour “All Songs”, l’ensemble des morceaux est reproduit en boucle.

4. Appuyez sur [■] pour arrêter la reproduction.

Appuyez sur [EXIT] pour ramener le clavier en mode de jeu.

NOTE
Durant la démonstration, vous ne produisez aucun son en jouant sur le clavier.

981a, 982

NOTE

- Si vous omettez de sauvegarder des données avant de lancer la démonstration, elles sont perdues. Sauvegardez vos données avant d’écouter les morceaux de démonstration (p. 59, p. 64, p. 82).
- Tous droits réservés. Tout usage non autorisé de ce matériel à des fins autres que personnelles et privées est interdit par les lois en vigueur.
- Les données musicales jouées ne sont pas envoyées à MIDI OUT.

Liste des morceaux de démonstration

Le RS-70 propose 3 morceaux de démonstration.

Crystal Vision/Adrian Scott
© Roland Corporation

TightCraker/Ken Suzuki
© Roland Corporation

Relax Me/Scott Wilkie
© 2003 Scott Wilkie Media (ASCAP)

Notes

Démarrage rapide

Tester les sons

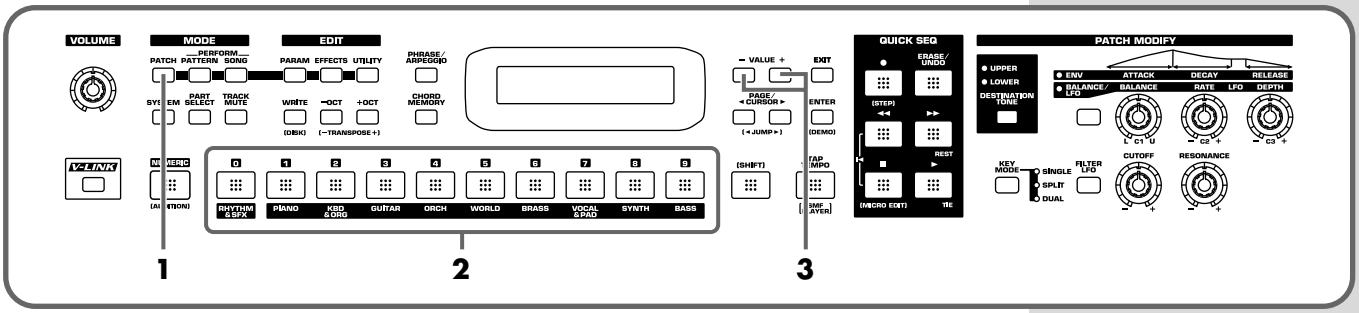
Sélectionner un Patch

Les sons que vous utilisez sur le RS-70 sont appelés **Patches**. Un Patch est semblable à un instrument joué par un membre d'un orchestre.
Chaque Patch est constitué de deux Tones: un **Tone Upper** et un **Tone Lower**. Vous pouvez assigner chacun des Tones à une partie du clavier (p. 55) et effectuer des réglages indépendants pour chaque Tone (p. 57).

■ Sélection d'un Patch par catégorie

Le RS-70 vous permet de sélectionner et de charger rapidement un Patch en spécifiant le type voulu. Les Patches sont répartis dans 10 groupes de catégories:

Bouton	Groupe de catégories	Catégorie		Description
[1]	PIANO (Pf)	PNO	AC.PIANO	Piano acoustique
		EP	EL.PIANO	Piano électrique
[2]	KBD & ORGAN (Ky)	KEY	KEYBOARDS	Autres claviers (clavecin, etc.)
		BEL	BELL	Cloche, nappe de cloches
		MLT	MALLET	Mailloche
		ORG	ORGAN	Orgue électrique et orgue d'église
		ACD	ACCORDION	Accordéon
		HRM	HARMONICA	Harmonica, Blues Harp
[3]	GUITAR (Gt)	AGT	AC.GUITAR	Guitare acoustique
		EGT	EL.GUITAR	Guitare électrique
		DGT	DIST.GUITAR	Guitare avec distorsion
[4]	ORCH (Oc)	STR	STRINGS	Cordes
		ORC	ORCHESTRA	Orchestre
		HIT	HIT&STAB	Coup d'orchestre, hit
		WND	WIND	Vents (hautbois, clarinette, etc.)
		FLT	FLUTE	Flûte, piccolo
[5]	WORLD (Wr)	PLK	PLUCKED	Cordes pincées (harpe, etc.)
		ETH	ETHNIC	Autres instruments traditionnels
		FRT	FRETTED	Inst. à frettes (mandoline, etc.)
[6]	BRASS (Br)	BRS	AC.BRASS	Cuivres acoustiques
		SBR	SYNTH.BRASS	Cuivres de synthé
		SAX	SAX	Saxophone
[7]	VOCAL & PAD (Vo)	BPD	BRIGHT PAD	Nappe de synthé brillante
		SPD	SOFT PAD	Nappe de synthé douce
		VOX	VOX	Voix, chœur
[8]	SYNTH (Sy)	HLD	HARD LEAD	Synthé dur
		SLD	SOFT LEAD	Synthé doux
		TEK	TECHNO SYNTH	Synthé techno
		PLS	PULSATING	Synthé avec pulsation
		FX	SYNTH FX	Effets spéciaux (bruit, etc.)
		SYN	OTHER SYNTH	Synthé polyphonique
[9]	BASS (Bs)	BS	BASS	Basse électrique et acoustique
		SBS	SYNTH.BASS	Basse synthé
[0]	RHYTHM & SFX (Rh)	DRM	DRUMS	Kit de batterie (Rhythm Set)
		PRC	PERCUSSION	Percussion
		SFX	SOUND FX	Effet
		BTS	BEAT&GROOVE	Beat et Groove
		CMB	COMBINATION	Autres Patches (utilisant Split/Layer)



1. Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.

2. Utilisez [0]~[9] pour choisir le groupe de catégories du Patch voulu.

3. Utilisez les boutons VALUE [-]/[+] pour sélectionner une catégorie au sein du groupe.

Sélection de sons par catégorie

En mode Patch, les boutons d'accès direct [0]~[9] font office de boutons de **sélection de catégorie**. Comme les Patches sélectionnés pour [0]~[9] (chaque catégorie) sont mémorisés même après la mise hors tension, vous pouvez sélectionner dix Patches favoris et les charger d'une simple pression sur [0]~[9].

MEMO

Les kits de batteries se trouvent sous [0] (p. 26).

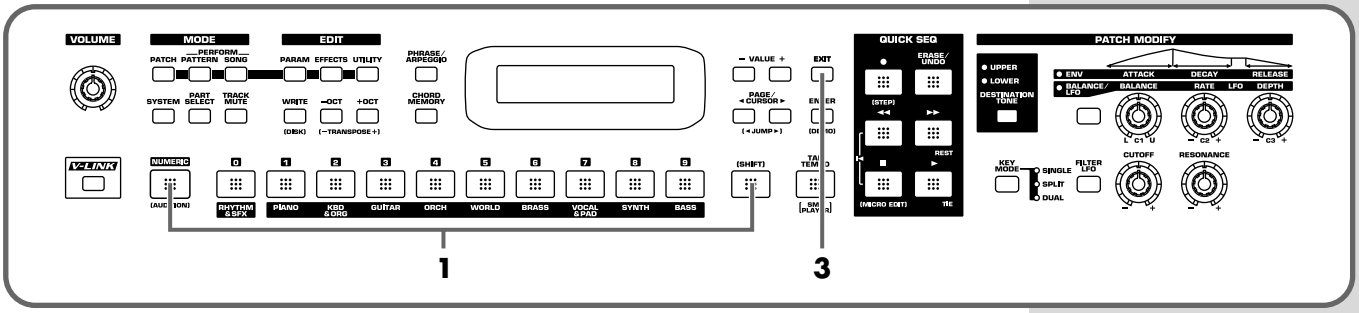
MEMO

Vous pouvez aussi activer [NUMERIC] afin d'utiliser les boutons [0]~[9] pour entrer directement le numéro du Patch. Appuyez sur [ENTER] pour

Voyez "Liste des Patches" à la p. 181.

■ Sélectionner des Patches en écoutant des phrases (Audition de Patches)

Sans jouer sur le clavier, vous pouvez tester les sons au moyen de phrases préprogrammées en fonction de chaque Patch.



1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [NUMERIC].

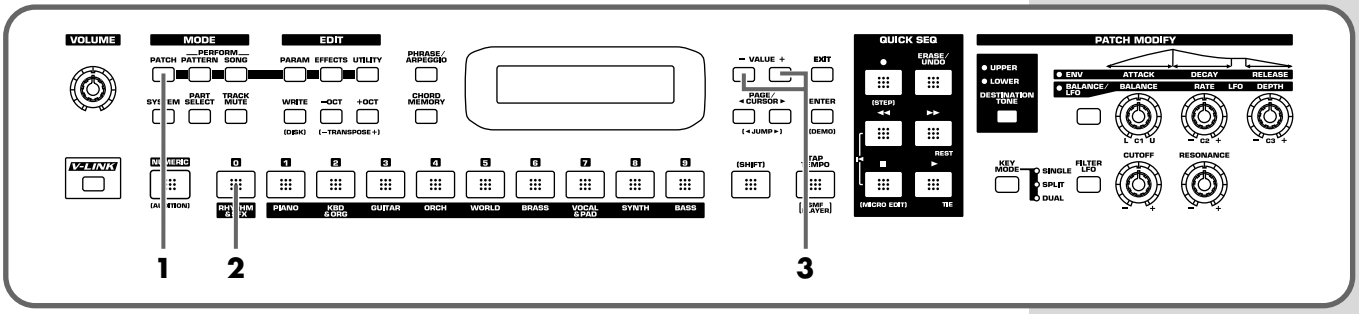
   Le Patch choisi résonne.

2. Sélectionnez les Patches comme décrit sous **Sélection d'un Patch par catégorie** (p. 24).

3. Appuyez sur [EXIT] pour arrêter l'audition du Patch.

Sélection d'un kit de batterie

Le RS-70 propose des kits de batterie vous permettant de faire appel à différents sons de percussion ou des effets spéciaux assignés à chaque touche.



1. Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.

2. Appuyez sur [0]pour sélectionner "RHYTHM & SFX".

3. Appuyez sur VALUE [-]/[+] pour changer de kit de batterie.

   Le groupe de catégories Rhythm & SFX contient aussi des Patches autres que des kits de batterie. Les noms des kits de batterie contiennent "KIT" ou "MENU".

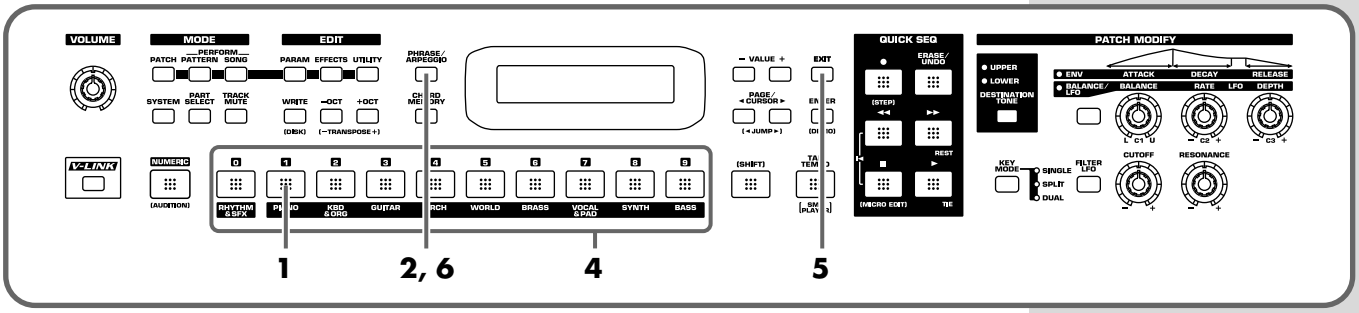
MEMO

En appuyant sur [0], vous pouvez activer [NUMERIC] et vous servir des boutons [0]~[9] pour entrer directement le numéro du kit de batterie.

Voyez "Liste des Patches" à la p. 181.

Jouer des arpèges (Phrase/Arpeggio)

Un arpège est un “accord brisé” où chaque note est jouée séparément. La fonction **Phrase/Arpeggio** vous permet de produire un arpège en maintenant simplement un accord et facilite en outre l’enregistrement de données de jeu avec le Quick Sequencer. Comme le RS-70 propose des **modèles** d’arpège conçus en fonction des différents sons, vous disposez immédiatement d’arpèges adéquats.
Vous pouvez aussi sélectionner la fonction **Phrase Template** vous permettant de jouer un arpège d’une simple pression sur une touche, sans devoir jouer un accord complet (p. 72).



1. En mode Patch, appuyez sur [1] pour sélectionner des sons de piano.
2. Appuyez sur [PHRASE/ARPEGGIO] pour l’allumer.
3. Jouez sur le clavier.

   L’instrument produit un arpège en fonction des notes de l’accord que vous venez de jouer.

■ Changer la façon dont les arpèges sont produits

Essayez ensuite de changer la façon dont les arpèges sont produits.
Les réglages déterminant la façon dont les arpèges sont produits sont rassemblés dans des **modèles**.
Il suffit donc de changer de modèle pour modifier la façon dont les arpèges sont produits.

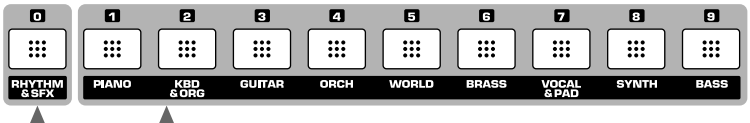
4. Appuyez sur [0]~[9].

Jouez une phrase en enfonçant une touche.

Produisez un arpège en jouant un accord.

Vous obtenez un modèle d’arpège adapté au son sélectionné.
Une pression sur [0] sélectionne le modèle utilisateur.

Modèle utilisateur (p. 28)



Modèles préprogrammés (arpège/phrase)

Modèles utilisateur

Voyez “Liste des modèles d’arpèges” à la p. 193.

5. Quand vous appuyez sur [EXIT], la fonction d'arpège reste active et vous revenez à l'écran précédent.

Pour resélectionner un modèle d'arpège, appuyez sur [PHRASE/ARPEGGIO] pour l'éteindre puis appuyez de nouveau sur [PHRASE/ARPEGGIO] pour le rallumer. Le modèle d'arpège sélectionné est conservé en mémoire même après la mise hors tension.

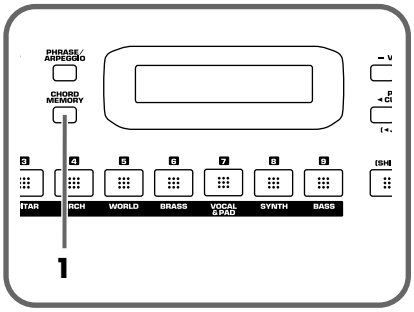
6. Pour couper l'arpégiateur, appuyez une fois de plus sur [PHRASE/ARPEGGIO] afin d'éteindre le témoin.

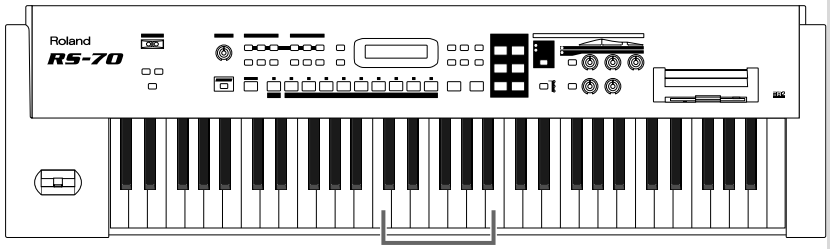
Modèle utilisateur

Le **modèle utilisateur** vous permet de régler les différents paramètres du modèle d'arpège comme vous le souhaitez. Le RS-70 permet de sauvegarder jusqu'à huit modèles utilisateur différents. Appuyez sur [0] et servez-vous de VALUE [-]/[+] pour sélectionner d'autres modèles utilisateur.
Pour en savoir plus sur la réalisation de modèles utilisateur, voyez **Créer votre propre modèle d'arpège (User Template)** (p. 72).

Jouer un accord d'un seul doigt (Multi-chord Memory)

La fonction Chord Memory permet de jouer un accord en appuyant simplement sur une touche à laquelle une "forme d'accord" a été assignée. Avec la RS-70, vous pouvez assigner diverses formes d'accords aux différentes touches et les sauvegarder sous forme d'ensembles (**Multi-Chord Memory**) afin de les charger ultérieurement. Vous pouvez sauvegarder des suites d'accords usuelles sous forme d'ensembles afin de faciliter le jeu ou l'enregistrement de données avec le Quick Sequencer.





Douze formes d'accords ont été assignées aux touches C~B.

1. Appuyez sur [CHORD MEMORY] pour l'allumer.

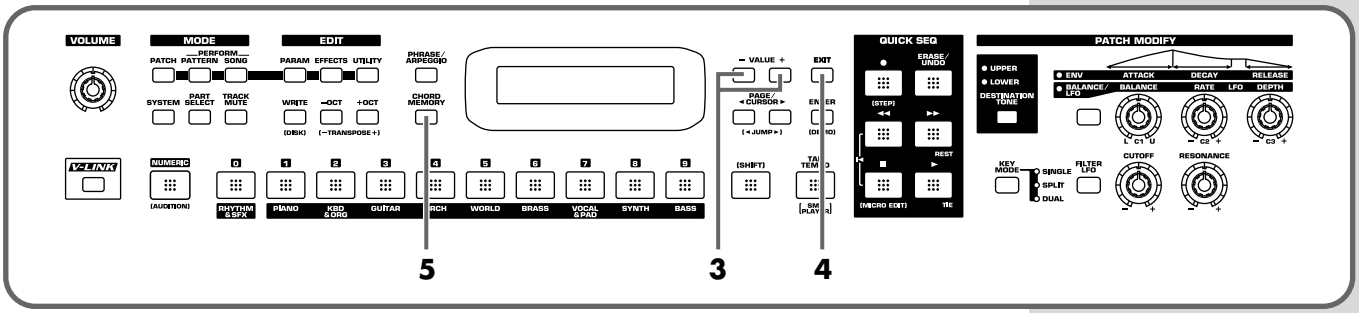
La fonction Chord Memory est activée et le nom de la suite d'accords apparaît à l'écran.

2. Jouez sur le clavier.

Vous produisez un accord de la structure spécifiée en fonction de la note jouée sur le clavier.

■ Changer de suite d'accords

Voici comment choisir une autre suite d'accords.



3. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner une suite d'accords.

La suite d'accords utilisateur apparaît après les suites d'accord préprogrammées.

4. Quand vous appuyez sur [EXIT], la fonction Multi-Chord Memory (mémoire de suites d'accords) reste active et vous revenez à l'écran précédent.

Pour resélectionner une suite d'accords, appuyez sur [CHORD MEMORY] pour l'éteindre puis appuyez de nouveau sur [CHORD MEMORY] pour le rallumer. La suite d'accords sélectionnée est conservée en mémoire même après la mise hors tension.

5. Pour couper la fonction Multi-Chord Memory, appuyez une fois de plus sur[CHORD MEMORY] afin d'éteindre son témoin.

Voyez la "**Liste des suites d'accords**".

Vous pouvez créer votre propre suite d'accords en sauvegardant les accords que vous avez créés. Pour en savoir plus, voyez **Créer un groupe d'accords utilisateur (User Chord Set)** (p. 74).

Appliquer divers effets

Modifier le son avec les commandes (Patch Modify)

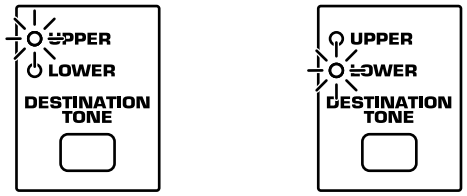
Il est possible de modifier le son en temps réel avec les cinq commandes en face avant.
Sur le RS-70, chaque Patch est constitué de deux sons (Tones): le Tone **Upper** et le Tone **Lower**. Le mode de production des Tones (Single/Split/Dual) est sauvegardé pour chaque Patch; vous pouvez le changer avec le bouton [KEY MODE] (p. 55).

MEMO

Patch Modify permet d'augmenter/diminuer les valeurs des paramètres du Tone original. Selon le Tone choisi, le résultat de l'opération peut être imperceptible.

■ Sélectionner le Tone à modifier (DESTINATION TONE)

Utilisez le bouton [DESTINATION TONE] pour sélectionner le Tone Upper ou Lower.



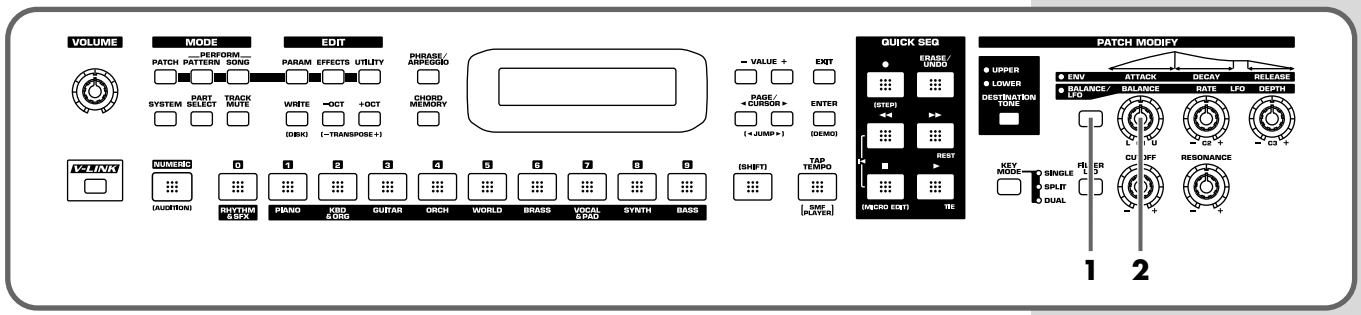
- UPPER allumé: seul le Tone Upper est modifié
- LOWER allumé: seul le Tone Lower est modifié
- Tous deux allumés: les Tones Upper et Lower sont modifiés

MEMO

Avec un kit de batterie, Patch Modify s'applique à tout le kit.

■ Régler la balance des deux Tones.

Vous pouvez vous servir d'une commander pour régler la balance des Tones Upper et Lower.



1. Appuyez sur le bouton de sélection Patch Modify pour allumer [BALANCE/LFO].
2. Actionnez la commande [BALANCE].

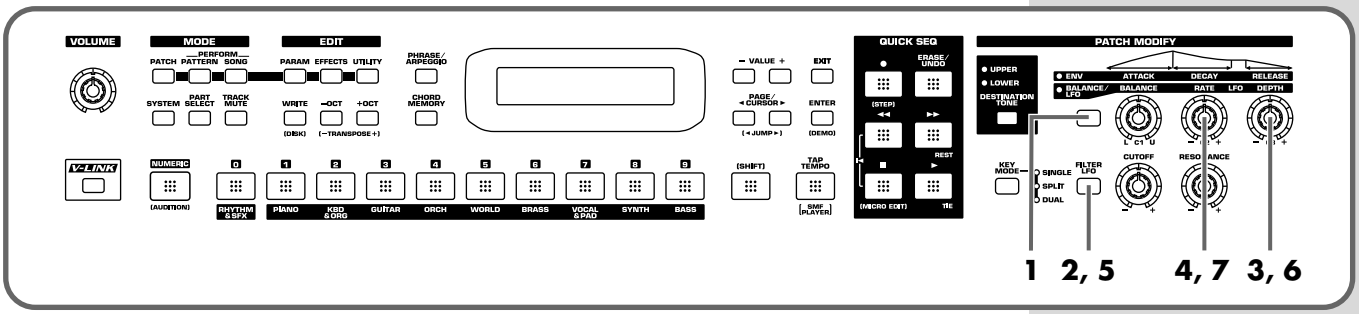
   Tournez-la vers la droite pour augmenter le volume du Tone Upper ou vers la gauche pour augmenter celui du Tone Lower.

MEMO

Il est impossible de changer la balance pour les kits de batterie.

■ Effets Vibrato et Wah (LFO)

Le LFO, oscillateur basse fréquence ou “low frequency oscillator”, change le son de façon périodique. En changeant la hauteur avec le LFO, vous obtenez un effet **vibrato** et en changeant la fréquence de coupure du filtre avec le LFO, vous obtenez un effet **wah**.



1. Appuyez sur le bouton de sélection Patch Modify pour allumer [BALANCE/LFO].

2. Assurez-vous que [FILTER LFO] est coupé (éteint).

Lorsque [FILTER LFO] est éteint, les deux commandes LFO règlent le vibrato.

3. Actionnez la commande [LFO DEPTH].

Tournez-la vers la droite pour augmenter l’intensité de l’ondulation du son ou vers la gauche pour l’atténuer.

4. Actionnez la commande [LFO RATE].

Tournez-la vers la droite pour augmenter la vitesse de l’ondulation du son ou vers la gauche pour ralentir l’ondulation.

5. Appuyez sur [FILTER LFO] pour l’allumer.

Lorsque [FILTER LFO] est allumé, les deux commandes LFO règlent l’effet wah.

6. Actionnez la commande [LFO DEPTH].

Tournez-la vers la droite pour augmenter l’intensité de l’ondulation du son ou vers la gauche pour l’atténuer.

7. Actionnez la commande [LFO RATE].

Tournez-la vers la droite pour augmenter la vitesse de l’ondulation du son ou vers la gauche pour ralentir l’ondulation.

MEMO

S’il est allumé, appuyez sur le bouton [FILTER LFO] pour l’éteindre.

MEMO

[FILTER LFO] n’a aucun effet sur un kit de batterie

■ Changer le volume du son (ENVELOPE)

Le volume évolue de façon continue entre le moment où une touche est enfoncée et celui où elle est relâchée.

A: Détermine l'attaque: le temps entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où le son atteint son niveau maximum.

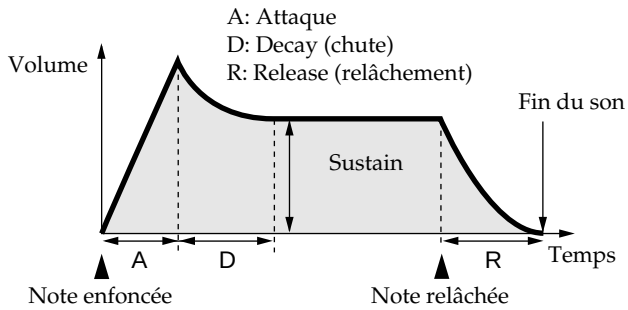
D: Détermine la chute (Decay), soit le temps nécessaire pour passer du niveau maximum au niveau de maintien (Sustain).

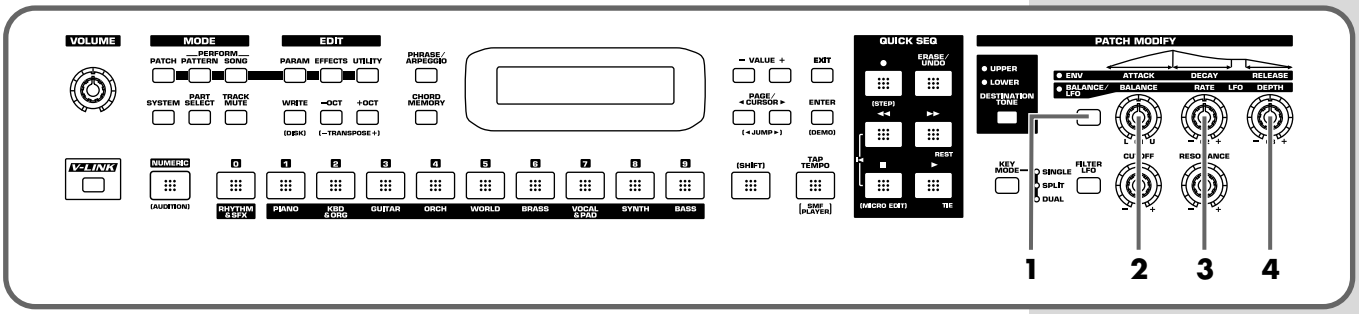
S: Niveau de maintien (Sustain); volume maintenu tant que vous gardez la touche enfoncée.

R: Détermine le relâchement (Release), soit le temps entre le moment où vous relâchez une touche et celui où le son disparaît.

Servez-vous des commandes ENVELOPE 3 pour modifier les durées A, D et R.

* *Chaque Tone a son propre niveau de maintien (Sustain) qui ne peut être modifié.*





1. Appuyez sur le bouton de sélection Patch Modify pour allumer [ENV].

2. Actionnez la commande [ATTACK].

Tournez-la vers la droite pour augmenter le temps nécessaire pour que le volume du son augmente ou vers la gauche pour le diminuer.

3. Actionnez la commande [DECAY].

Tournez-la vers la droite pour augmenter le temps nécessaire pour que le son atteigne le niveau de maintien (Sustain) ou vers la gauche pour le diminuer.

4. Actionnez la commande [RELEASE].

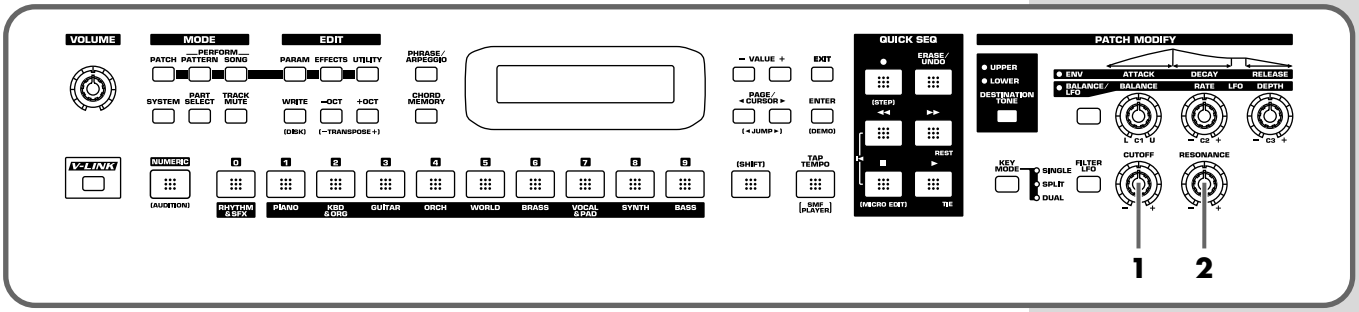
Tournez-la vers la droite pour augmenter le temps précédant la disparition du son ou vers la gauche pour le diminuer.

MEMO

L'"enveloppe" est la courbe montrant l'évolution du volume d'un son depuis le début de la note jusqu'à sa disparition. Chaque instrument a une enveloppe qui lui est propre; elle peut changer selon la manière dont on joue de l'instrument et constitue une caractéristique importante du son. Par exemple, une trompette dans laquelle on souffle avec force produit un son perçant avec une attaque rapide; si on souffle moins fort, l'attaque est plus douce et plus sourde.

■ Modifier l'éclat du son et ajouter certaines qualités (CUTOFF/RESONANCE)

Le générateur de sons du RS-70 contient un **filtre** atténuant ou accentuant certaines fréquences du son. [CUTOFF] détermine la fréquence de coupure (cutoff frequency) à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur le son et [RESONANCE] accentue la plage située autour de la fréquence de coupure afin de conférer un caractère distinctif au son.



1. Actionnez la commande [CUTOFF].

Tournez-la vers la droite pour rendre le son plus éclatant ou vers la gauche pour l'assourdir.

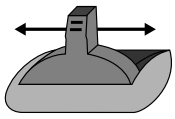
2. Actionnez la commande [RESONANCE].

Tournez-la vers la droite pour accentuer les caractéristiques du son ou vers la gauche pour les atténuer.

Modifier le son avec un levier

■ Changer la hauteur du son en temps réel (Levier Pitch Bend)

Tout en jouant sur le clavier, poussez le levier à gauche pour diminuer la hauteur des notes jouées ou à droite pour l'augmenter.



Pitch Bend

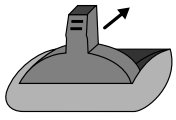
Vous disposez d'une plage de Pitch Bend de deux octaves, réglable par demi-tons. Pour en savoir plus, voyez **"Pitch Bend Range"** (p. 58).

MEMO

Vous pouvez spécifier pour chaque Patch si l'effet doit être appliqué au Tone Upper ou Lower (p. 30).

■ Ajouter un effet vibrato au son (Levier de modulation)

En jouant sur le clavier, poussez sur le levier pour l'éloigner de vous afin d'ajouter un effet vibrato.

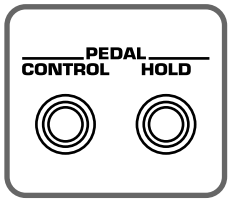


Modulation

Si vous voulez utiliser le levier de modulation pour ajouter d'autres effets que du vibrato, voyez **"Mod (assignation de modulation)"** (p. 126).

Modifier le son avec une pédale

Vous pouvez brancher une pédale d'expression (l'EV-5 disponible en option) ou un commutateur au pied (comme le DP-2/6 ou le BOSS FS-5U disponible en option) à la prise CONTROL PEDAL et utiliser la pédale pour modifier le son.
Comme pour le levier de modulation, vous pouvez choisir la fonction assignée à la pédale.
Pour en savoir plus, voyez **"Pedal (fonction de la pédale)"** (p. 126).



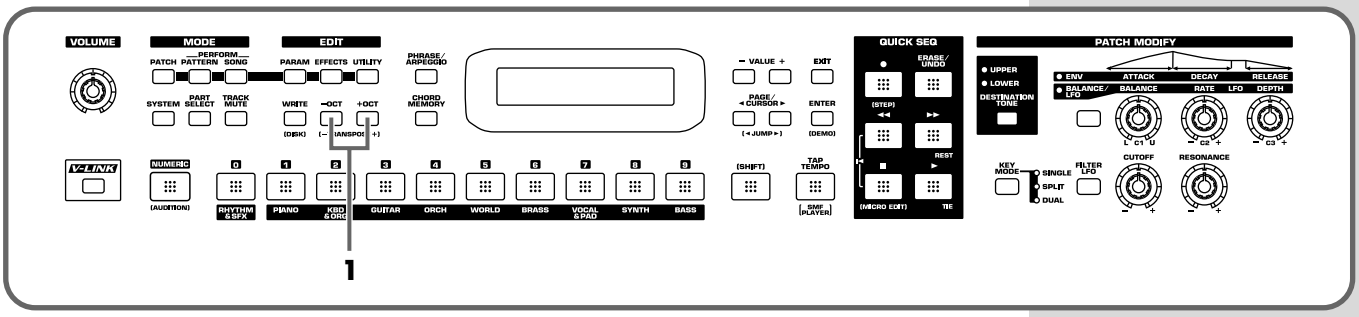
* *Si vous souhaitez maintenir le son comme vous le feriez avec une pédale forte (effet "Hold"), branchez un commutateur au pied (le DP-2/6 ou le BOSS FS-5U disponible en option) à la prise PEDAL HOLD.*

Transposition de la plage du clavier par octaves (Octave Shift)

La fonction Octave Shift transpose la hauteur du clavier d'une octave à la fois. Cela vous permet de décaler la plage du clavier afin d'obtenir la plage vous convenant le mieux. Cette fonction peut également servir dans le cas suivant.

Pour jouer des notes situées hors de la plage du clavier

Le RS-70 dispose d'un clavier de 61 touches et il peut arriver que vous ayez besoin de notes plus hautes ou plus basses. De plus, certains kits de batterie peuvent proposer des instruments de percussion assignés à des notes a priori inaccessibles avec le clavier du RS-70. Il suffit alors de transposer le clavier pour accéder à ces notes.



1. Utilisez les boutons OCT [-]/[+] pour transposer le clavier.

Vous pouvez transposer la hauteur du clavier par octaves (–3~+3 octaves).

Transposition du clavier par demi-tons (TRANSPOSE)

Cette fonction transpose le clavier par demi-tons. Elle vient à point dans les situations suivantes.

Adaptation au registre du chanteur

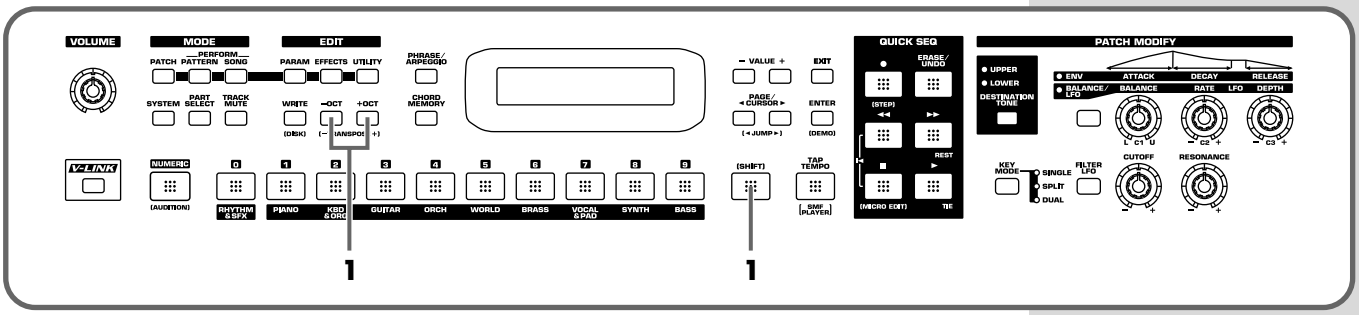
Certaines mélodies vont au-delà du registre d'un chanteur. Il faut alors transposer le morceau pour l'adapter au registre du chanteur. Cependant, vous pouvez utiliser la fonction de transposition du clavier pour le jouer comme vous en avez l'habitude.

Transposition du clavier pour faciliter le jeu

Quand vous devez jouer un morceau contenant de nombreuses altérations, il suffit de transposer le clavier pour simplifier le jeu.

Jouer dans une tonalité et sonner dans une autre

Vous pouvez jouer dans la tonalité qui vous convient "techniquement" le mieux tout en produisant la tonalité voulue.

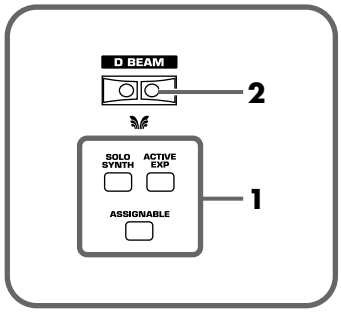


1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur OCT [-]/[+].

Vous pouvez transposer votre jeu sur une plage de –5 à +6 demi-tons.

Déplacer la main au-dessus du contrôleur D Beam (Contrôleur D Beam)

Pour actionner le contrôleur D Beam, il suffit de déplacer la main à la verticale du contrôleur. Les trois boutons qui en dépendent permettent de sélectionner les fonctions Solo Synth, Active Expression ainsi que la fonction de votre choix. Vous pouvez aussi créer des effets spéciaux entraînant un changement instantané de son, impossible à réaliser avec une commande rotative ou le levier Pitch Bend.



1. Appuyez sur le bouton [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] ou [ASSIGNABLE] pour l'allumer.

Si vous appuyez sur [ASSIGNABLE], la fonction assignée au contrôleur D Beam apparaît à l'écran.

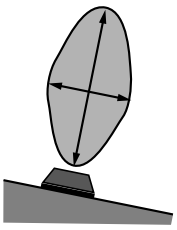
2. Tout en jouant sur le clavier pour produire des notes, faites des mouvements verticaux de la main au-dessus du contrôleur D Beam.

Le son est modifié selon la fonction assignée au contrôleur D Beam.

3. Pour couper le contrôleur D Beam, appuyez une fois de plus sur le bouton afin de l'éteindre.

Plage utile du contrôleur D Beam

L'illustration suivante montre la plage utile du contrôleur D Beam. Les mouvements de la main hors de cette zone ne produisent aucun effet.



Le bouton [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] ou [ASSIGNABLE] clignote pour indiquer que le contrôleur D Beam réagit. Si votre main quitte la zone de réaction du contrôleur D Beam, le bouton cesse de clignoter et reste allumé.

* *La zone de réaction du contrôleur D Beam est considérablement réduite lorsque vous utilisez l'appareil en plein soleil. Ne l'oubliez pas si vous vous servez du contrôleur D Beam à l'extérieur.*

■ Effets pouvant être utilisés avec le contrôleur D Beam

SOLO SYNTH

Cette fonction permet de produire des passages donnant l'impression que vous jouez à une vitesse fulgurante sur le clavier. Si vous maintenez, par exemple, les quatre notes Do, Ré, Mi et Sol de la main droite en déplaçant la main gauche au-dessus du contrôleur D Beam, une phrase telle que "Do Ré Sol Do Ré Mi Sol…" est produite en boucle.

Vous pouvez notamment utiliser le contrôleur D Beam pour jouer un solo de synthé avec son de type Synth Lead et maintenir des accords avec un son à long temps de maintien (Sustain) afin d'évoquer un jeu de harpe.

La fonction Chord Memory propose une suite d'accords contenant des notes d'une gamme spécifique et est conçue pour être utilisée avec cette fonction. (Cette suite est appelée "SCALE SET".)

ACTIVE EXPRESS (Active Expression)

Vous pouvez choisir la fonction Active Expression pour le contrôleur D Beam. Si vous assignez la fonction Active Expression à un Patch constitué de deux Tones (un Patch dont le paramètre [KEYMODE] est réglé sur "DUAL"), elle vous permet de modifier le son afin d'en renforcer l'expressivité et d'accentuer les passages joués avec force.

MEMO

Les explications pour les différents types d'effets sont valides lorsque le paramètre D Beam Polarity est réglé sur "NORMAL" (p. 38).

NOTE

Lorsque [SOLO SYNTH] est allumé, le seul jeu sur le clavier ne produit aucun son. Il faut aussi déplacer la main au-dessus du D Beam tout en maintenant les touches enfoncées.

MEMO

Pour certains Patches, l'effet de la fonction Active Expression peut être imperceptible.

ASSIGNABLE

Sélectionne la fonction pilotée par le contrôleur D Beam.
Servez-vous des boutons VALUE [-]/[+] pour choisir une des fonctions suivantes.

Réglage	Tx CC#	Fonction/paramètre modifié
MODULATION	CC01	Vibrato
PORTAMENTO TIME	CC05	Durée du Portamento (p. 58)
VOLUME	CC07	Niveau du motif (Pattern) (p. 79)
BALANCE	CC08	Balance des sons LOWER et UPPER (p. 56).
PAN	CC10	Pan (p. 57)
EXPRESSION	CC11	Volume
PORTAMENTO	CC65	Active/coupe le Portamento (p. 58)
SOSTENUTO	CC66	Maintient la note jouée
SOFT	CC67	Adoucit le son
RESONANCE	CC71	Résonance du filtre du Tone (p. 59)
RELEASE TIME	CC72	Relâchement du Tone (p. 59)
ATTACK TIME	CC73	Attaque du Tone (p. 59)
CUTOFF	CC74	Fréquence de coupure du filtre du Tone (p. 58)
DECAY TIME	CC75	Chute du Tone(p. 59)
LFO RATE	CC76	Vitesse du LFO du Tone (p. 58)
LFO DEPTH	CC77	Intensité du LFO du Tone (p. 58)
LFO DELAY	CC78	Retard du LFO du Tone (p. 58)
CHO SEND LEVEL	CC93	Niveau d'envoi au chorus (p. 57)
REV SEND LEVEL	CC91	Niveau d'envoi à la réverb (p. 57)
MFX PARAMETER1	CC12	Paramètre choisi pour la commande multi-effet 1 (p. 95)
MFX PARAMETER2	CC13	Paramètre choisi pour la commande multi-effet 2 (p. 95)
AFTERTOUCH	----	
SEQ START/STOP	----	Lance et arrête le Quick Sequencer
BEND UP	----	Pitch Bend (centre → haut)
BEND DOWN	----	Pitch Bend (centre → bas)

En mode Patch, l'effet s'applique au Patch. En mode Pattern, l'effet s'applique au Patch assigné à la partie sélectionnée. Utilisez [DESTINATION TONE] pour sélectionner le Tone (p. 30).
"TxCC#" indique le numéro de commande de contrôle transmise via MIDI OUT lorsque vous actionnez le contrôleur D Beam. Quand ce paramètre est réglé sur AFTERTOUCH, des messages d'aftertouch canal sont transmis. Sélectionnez AFTERTOUCH principalement pour piloter un générateur de sons externe avec des messages d'aftertouch.
La réception de commandes de contrôle via MIDI IN produit le même effet que lorsque vous utilisez le contrôleur D Beam.

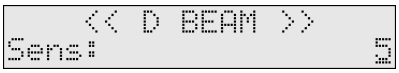
* *Avec un réglage MFX PARAMETER1 ou MFX PARAMETER2, notez ce qui suit.*
- *Lorsque le paramètre Type du multi-effet est réglé sur 01: STEREO EQ (p. 95) ou 42: LOFI (p. 109), le niveau (Level) est modifié, que MFX PARAMETER1 ou MFX PARAMETER2 soit sélectionné.*
- *Lorsque le paramètre Type du multi-effet est réglé sur 23: 2V PCH SHIFT (p. 103) ou 24: FB PCH SHIFT (p. 104), les deux paramètres sont modifiés simultanément.*

* *Lors du réglage des paramètres LFO RATE, LFO DEPTH ou LFO DELAY, l'effet obtenu varie selon que [FILTER LFO] soit activé ou coupé. Lorsque [FILTER LFO] est coupé, le LFO modifie la hauteur (effet vibrato). Lorsque [FILTER LFO] est activé, le LFO modifie la fréquence de coupure du filtre (effet wah).*

■ Régler la sensibilité du contrôleur D Beam (D BEAM SENS)

La sensibilité du contrôleur D Beam varie en fonction de la luminosité ambiante. S'il ne fonctionne pas comme vous l'escomptez, ajustez la sensibilité en fonction de la luminosité environnante. Plus la valeur augmente, plus la sensibilité croît.

1. Appuyez sur le bouton [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] ou [ASSIGNABLE] pour l'allumer.
2. Appuyez sur [PARAM].
3. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "Sens".



4. Utilisez les boutons VALUE [-]/[+] pour régler la sensibilité.

   Réglage: 1~10
   Plus la valeur augmente, plus le contrôleur D Beam devient sensible. Normalement, ce paramètre reste sur "5".

5. Appuyez sur [EXIT] ou [PARAM] pour revenir à l'écran précédent.

MEMO
Ce réglage est conservé en mémoire même après la mise hors tension.

■ Changer la polarité (D BEAM POLARITY)

En changeant le paramètre D Beam Polarity, vous pouvez inverser la direction de l'effet appliqué.

1. Appuyez sur le bouton [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] ou [ASSIGNABLE] pour l'allumer.
2. Appuyez sur [PARAM].
3. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "Polarity".

4. Utilisez VALUE [-]/[+] pour changer la polarité.

   Réglage: NORMAL, REVERSE

5. Appuyez sur [EXIT] ou [PARAM] pour revenir à l'écran précédent.

MEMO
Ce réglage est conservé en mémoire même après la mise hors tension.

Utiliser les effets du RS-70

Le RS-70 propose en permanence trois effets distincts. Vous pouvez éditer les réglages de chaque effet indépendamment.

Multi-effets

Le RS-70 dispose de 47 multi-effets différents, dont la distorsion et une simulation de haut-parleur rotatif.

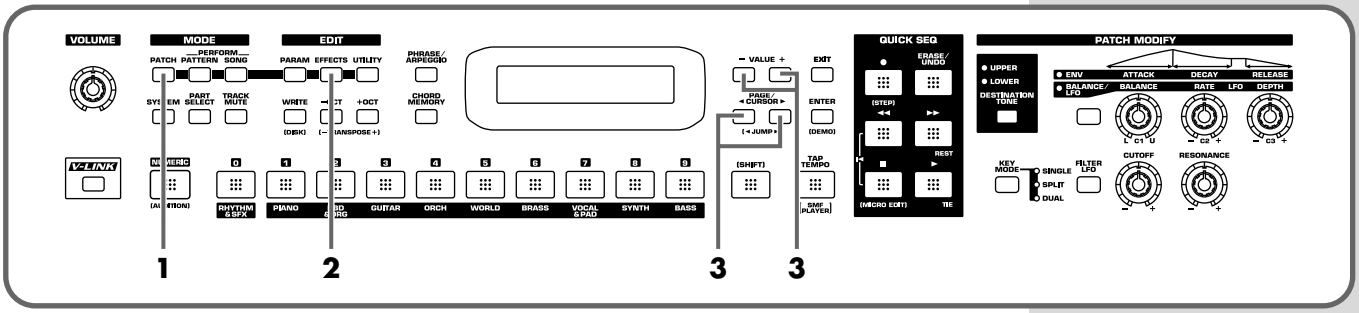
Chorus

Le chorus rend le son des Patches plus intense et plus spacieux.

Reverb

La réverbération confère une atmosphère au son en évoquant divers environnements tels que des salles de concerts ou des auditoires.

■ Activation et coupure des effets



Activez l'effet de votre choix (multi-effet, chorus, réverbération).
Vous pouvez couper les effets pour écouter le signal sec lors de l'édition d'un son, par exemple, ou pour utiliser des processeurs d'effets externes.
A la sortie d'usine, les trois effets sont activés (ON).

1. Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.

2. Appuyez sur [EFFECTS] pour l'allumer.

L'état activé/coupé de chaque effet (multi-effet, chorus, réverbération) apparaît.

3. Utilisez les boutons PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner un effet et servez-vous des boutons VALUE [-]/[+] pour l'activer ou le couper.

Lorsque vous jouez sur le clavier, les effets réglés sur ON sont appliqués aux Patches.
Quand le curseur est sur "Rev", vous pouvez modifier les paramètres d'effet en appuyant sur PAGE/CURSOR[►]; les paramètres d'effet sont affichés successivement en commençant par les paramètres du multi-effet (MFX).
Pour en savoir plus, voyez **"Régler les effets"** (p. 93).

MEMO

Le réglage On/Off des effets concerne tout le RS-70 et est sauvegardé sous forme de réglage système. Ce réglage est conservé en mémoire même après la mise hors tension.

MEMO

Si l'écran de réglage des paramètres d'effets apparaît, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez plusieurs fois sur PAGE/CURSOR [◄] pour revenir à l'écran précédent.

Créer un motif avec le séquenceur

Le séquenceur du RS-70 (**QUICK SEQ** ou **Quick Sequencer**) propose de nombreux motifs ne jouant que des rythmes. Cela ne vous empêche nullement d'entrer intégralement la partie de batterie afin de créer vos propres mélodies ou motifs. Jouez sur le clavier en écoutant un motif rythmique en boucle et exercez-vous jusqu'à ce que vous teniez la ligne de basse ou la mélodie que vous cherchiez. Ensuite, ajoutez des parties successives pour façonner progressivement votre propre motif. Vous pouvez ensuite enchaîner différents motifs de votre cru afin de créer un morceau plus long. Le RS-70 facilite considérablement la création de morceaux. En écoutant votre oeuvre en boucle, vous pouvez modifier la partie en cours d'enregistrement, changer de son ou effacer un enregistrement en temps réel jusqu'à ce que vous soyez satisfait.

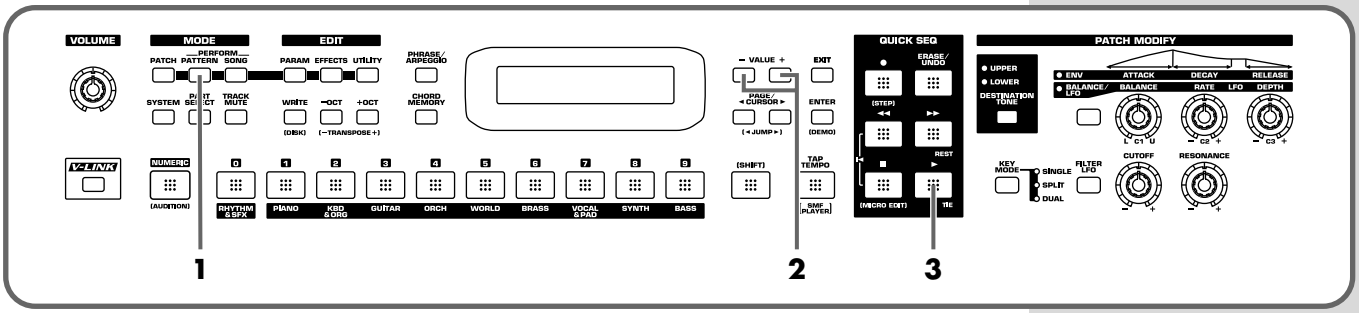
Créer un nouveau motif à partir d'un motif rythmique préprogrammé

Le RS-70 vous permet de sauvegarder 256 motifs utilisateur (001~256). Les 128 premières mémoires (001~128) sont occupées par des **motifs préprogrammés**. (Vous pouvez les éditer et les remplacer par des motifs utilisateur.) Les motifs préprogrammés 010~119 sont exclusivement constitués de sons rythmiques.
Voici comment vous pouvez commencer avec un motif rythmique préprogrammé et ajouter ensuite des parties non rythmiques.

Nous verrons dans ce chapitre comment créer un motif en procédant comme suit.

1. Sélectionner un motif préprogrammé.
2. Enregistrer la partie de basse.
3. Enregistrer la partie solo (synthé)

1. Sélectionnez un motif préprogrammé



1. Appuyez sur [PATTERN] pour l'allumer et passer en mode Pattern.

   Le nom du motif actuellement sélectionné apparaît.

2. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "010:POP 1 (8Bt)".

3. Appuyez sur [▶] pour lancer le motif.

   Le motif joue la partie rythmique en boucle jusqu'à ce que vous appuyiez sur [■] ou changiez de motif.

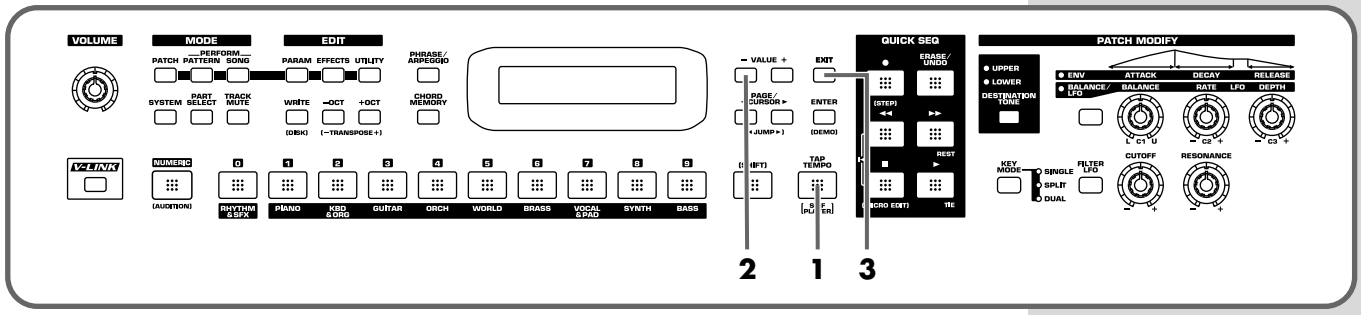
MEMO

Assurez-vous que [PART SELECT] et [TRACK MUTE] sont éteints.

MEMO

Il y a différentes façons de sélectionner un motif outre l'utilisation des boutons VALUE [-]/[+]. Pour en savoir plus sur la sélection des motifs, voyez **"Sélection du motif à reproduire"** (p. 66).

2. Réglez le tempo.



Une fois le motif rythmique choisi, spécifiez le tempo.

1. Appuyez sur [TAP TEMPO] pour l'allumer.

Le tempo actuel du motif apparaît.

```
<< BPM >>
   120
```

2. Utilisez le bouton VALUE [-] pour ramener le tempo sur "90".

```
<< BPM >>
    90
```

Le tempo (BPM) peut être modifié avant ou après l'enregistrement.

Nous avons choisi un tempo plus lent que l'original pour que vous puissiez jouer à votre aise sur le clavier; si ce tempo ne vous convient pas, choisissez-en un autre.

3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

MEMO

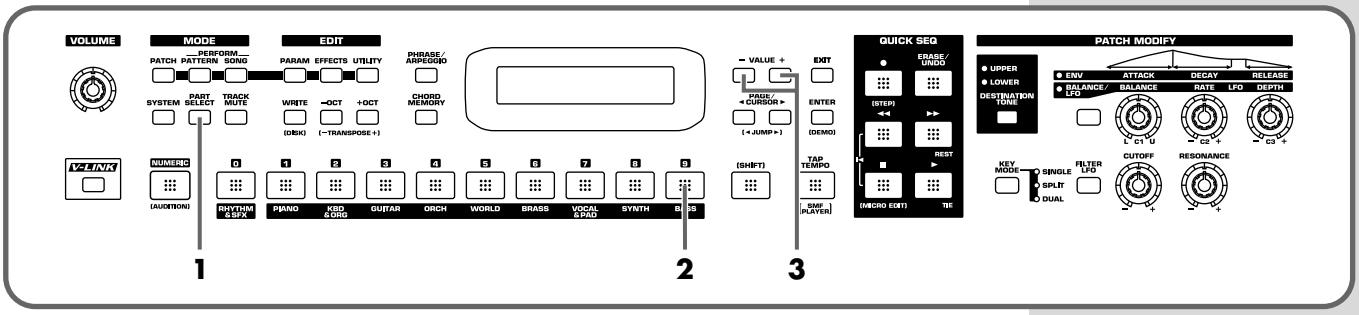
Vous pouvez aussi régler le tempo en tapant sur [TAP TEMPO] (p. 67).

MEMO

BPM signifie "battements (pulsations) par minute" et indique le nombre de noires par minute.

3. Enregistrez la partie de basse.

Enregistrez (ajoutez) ensuite la partie de basse en suivant le rythme.



1. Appuyez sur [PART SELECT] pour l'allumer.

2. Appuyez sur [9].

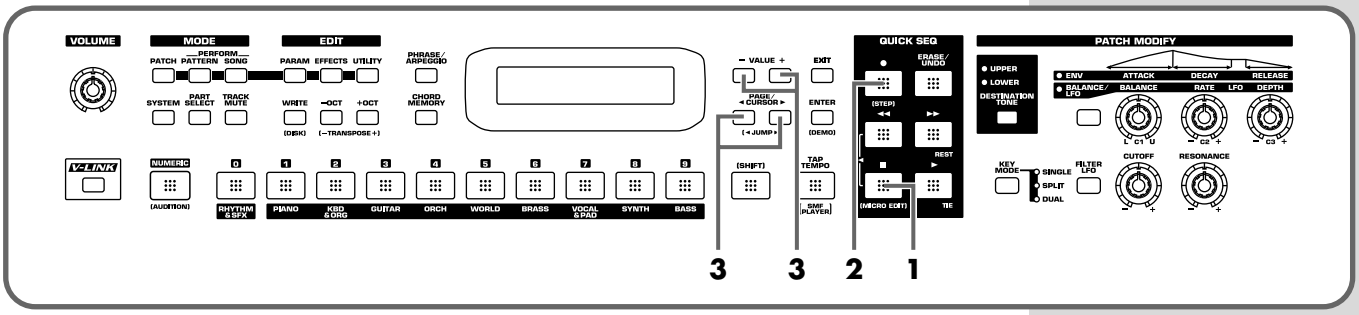
Le bouton s'allume et la partie 9 est sélectionnée.

3. Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir un Patch.

"Sélectionner une partie" (p. 54)

Vous ne pouvez sélectionner un Patch qu'au sein de la catégorie assignée à la partie que vous enregistrez. Pour utiliser un Patch d'une autre catégorie, il faut au préalable assigner cette catégorie à la partie à enregistrer. Vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et vous servir des boutons PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour faire défiler les catégories assignées aux boutons [0]~[9]. Pour en savoir plus, voyez **"Assigner des Patches d'une même catégorie à plusieurs boutons"** (p. 68).

4. Préparez l'enregistrement.



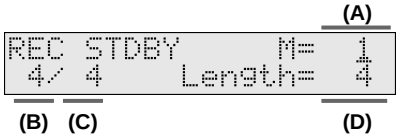
1. Si le motif est en cours de reproduction, arrêtez-le.

2. Appuyez sur [●].

Le bouton clignote et vous passez en mode d'attente d'enregistrement.
Si vous renoncez à l'enregistrement, appuyez sur [■].

3. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour déplacer le curseur et entrez la valeur avec VALUE [–]/[+].

Ici, il est inutile de changer la valeur.



Réglages

A: Détermine la mesure où commence l'enregistrement. Généralement, il s'agit de la mesure 1.

B/C: Définit l'armure de temps (le type de mesure) du motif. Comme vous faites appel à un motif préprogrammé, ce paramètre ne peut pas être modifié.

D: Détermine le nombre de mesures à enregistrer. En l'occurrence, vous pouvez conserver la longueur du motif préprogrammé.
Si vous souhaitez modifier la longueur, vous pouvez choisir un nombre de mesures supérieur à celui du motif préprogrammé mais non inférieur.

"Effacer des mesures indésirables (PTN DELETE)" (p. 84)

5. Lancez l'enregistrement.

Vous voilà enfin prêt pour l'enregistrement.

1. Appuyez sur [►] pour lancer l'enregistrement.

L'enregistrement démarre en fonction du réglage du paramètre Count In (p. 71).
Lorsque l'enregistrement démarre, le témoin [●] s'allume.
Jouez sur le clavier en suivant la batterie du motif rythmique préprogrammé.
Lorsque le nombre de mesures spécifié est atteint, la reproduction recommence à partir du début du motif pour vous permettre d'écouter l'enregistrement.

MEMO

Vous pouvez utiliser le métronome durant l'enregistrement (p. 125).

MEMO

Vous pouvez utiliser la quantification en temps réel pour corriger les erreurs de timing (Quantize, p. 71).

"Enregistrer avec l'arpégiateur" (p. 72)

"Enregistrer avec Chord Memory" (p. 74)

6. Si vous avez fait une erreur (Realtime Erase)

Si vous avez fait une erreur ou si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez utiliser la fonction **Realtime Erase** pour effacer en temps réel ce que vous venez d'enregistrer.

1. Durant l'enregistrement, appuyez sur [ERASE/UNDO] pour passer en mode d'attente d'effacement en temps réel.

```
REALTIME ERASE
Press Key or [ERASE]
```

2. Effacez les notes indésirables.

Pour n'effacer que certaines notes spécifiques

Maintenez la touche correspondant à la note (ou aux notes) à effacer. Les données de note sont effacées tant que vous maintenez cette touche enfoncée.

```
REALTIME ERASE
Erasing C 4
```

Si vous maintenez plusieurs touches enfoncées, toutes les données de note comprises entre la note la plus basse et la note la plus haute sont effacées tant que vous maintenez ces touches enfoncées.

```
REALTIME ERASE
Erasing  C 4-E 4
```

Pour effacer toutes les notes enregistrées

Appuyez sur [ERASE/UNDO]. Les données musicales sont effacées de la partie tant que vous maintenez ce bouton enfoncé.
Dès que vous relâchez la (les) touche(s) ou le bouton, vous repassez en mode d'attente d'effacement en temps réel.

3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir en mode d'enregistrement.

Si vous appuyez sur [■], vous mettez un terme à l'enregistrement.

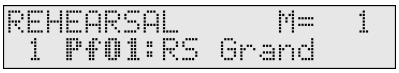
7. Enregistrez la partie de synthé

8. Exercez-vous avant d'enregistrer (Rehearsal)

Une fois que vous avez enregistré la phrase de basse voulue, passez au synthé.
En mode d'enregistrement, appuyez une fois de plus sur [●]. Le bouton [●] clignote et vous passez en mode de **simulation d'enregistrement**. Les opérations sont les mêmes que durant l'enregistrement mais les données ne sont pas enregistrées. Autrement dit, vous pouvez écouter le motif en boucle et choisir votre son ou vous exercer à jouer la partie.

1. Appuyez sur le bouton [●] en mode d'enregistrement.

Le bouton [●] clignote et vous passez en mode de simulation d'enregistrement.



2. Appuyez sur [8].

Le bouton s'allume et la partie 8 est sélectionnée.

"Sélectionner une partie"

3. Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir un Patch.

Jouez sur le clavier pour vous entraîner à jouer la partie à enregistrer, accompagné par la batterie et la basse.

4. Appuyez à nouveau sur [●].

[●] s'allume et l'enregistrement débute.
Si vous appuyez sur [■] en mode de simulation d'enregistrement, vous quittez le mode d'enregistrement.

9. Répétez les étapes 5~8.

Pour enregistrer des parties supplémentaires, répétez les étapes 5~8.

Vous pouvez toujours faire appel à la fonction Realtime Erase, même si vous avez enregistré d'autres parties entre-temps. Sélectionnez la partie contenant les données à effacer avec les boutons [0]~[9]. Effacez ensuite les données suivant la procédure décrite à l'étape 6.

NOTE
Vous ne pouvez pas changer de partie durant l'effacement des données.

10. Arrêtez l'enregistrement

Une fois le motif terminé, appuyez sur [■] pour arrêter l'enregistrement.
Si vous n'êtes pas satisfait de l'enregistrement après l'avoir arrêté, vous pouvez l'annuler (Undo) pour retrouver les réglages en vigueur avant l'enregistrement; inversement, vous pouvez annuler l'annulation (Redo) afin de rétablir l'enregistrement. Pour en savoir plus, voyez **"Annuler/rétablir l'enregistrement précédent (Undo/Redo)"** (p. 70).

11. Re-réglez le tempo.

Changez la valeur de tempo choisie à l'étape 2 pour retrouver le tempo original.

1. Appuyez sur [TAP TEMPO] pour l'allumer.

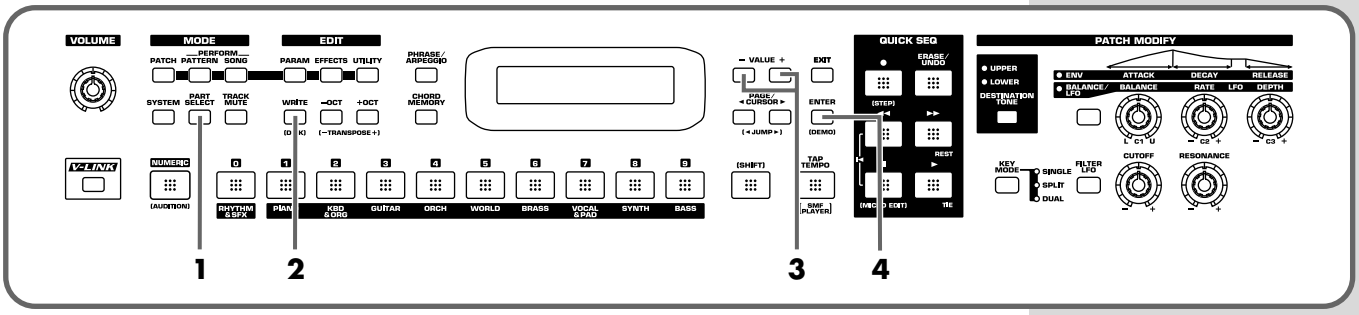
Le tempo actuel du motif apparaît.

2. Utilisez les boutons VALUE [-]/[+] pour régler le tempo.

Appuyez sur [►] pour écouter le motif avec le tempo modifié. Vous pouvez changer le tempo durant la reproduction du motif. Réglez le tempo comme bon vous semble.

3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

12. Sauvegardez votre motif



Si le motif n'est pas sauvegardé, il est effacé dès que vous mettez le RS-70 hors tension.
Lorsque vous avez créé un motif qui vous plaît, n'oubliez surtout pas de le sauvegarder.
Procédez comme suit pour sauvegarder le motif enregistré.

1. Appuyez sur [PART SELECT] pour éteindre le témoin.

2. Appuyez sur [WRITE].

```
WRITE▮PTN        [ENT]
To: 010:Pop 1 (8Bt)
```

Le numéro du motif préprogrammé sélectionné initialement apparaît à l'écran. Vous pouvez sauvegarder le nouveau motif sous ce numéro mais vous perdez alors le motif original qui ne contenait que la partie rythmique. En l'occurrence, nous allons sauvegarder les données dans une mémoire qui ne contient pas encore de données.

3. Appuyez sur VALUE [–]/[+] pour entrer le numéro de motif (001~256) sous lequel le motif doit être sauvegardé.

Sélectionnez "129".

```
WRITE▮PTN        [ENT]
To: 129:
```

Les numéros de mémoires vides sont affichés comme illustré ci-dessus.
Si la mémoire "129" contient déjà des données, servez-vous des boutons VALUE [+]/[–] pour sélectionner une mémoire vide.

NOTE

Si vous sauvegardez des données dans une mémoire de motif (y compris de motif préprogrammé: 001~128) qui en contient déjà, les anciennes données sont irrémédiablement remplacées par les nouvelles. Pour éviter d'effacer accidentellement des données, nous vous conseillons de donner un nom à vos motifs.
La fonction Factory Reset (p. 20) vous permet toutefois de retrouver les motifs préprogrammés.

4. Appuyez sur [ENTER].

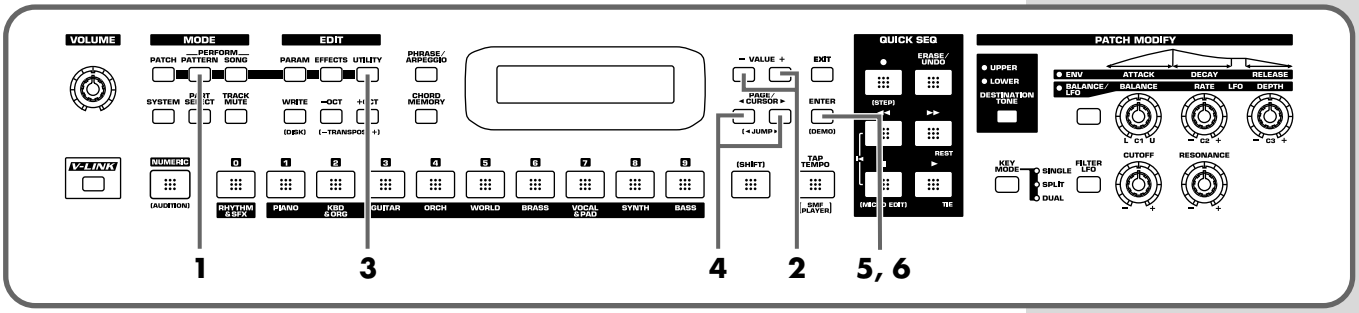
Lorsque le motif est sauvegardé, l'écran affiche "COMPLETED".

Pour renommer le motif, voyez p. 79.

MEMO

Pour annuler la sauvegarde du motif, appuyez sur [EXIT].

Créer un motif à partir de zéro (Pattern Initialize)



Si vous souhaitez créer un motif intégralement (sans partir d'un motif préprogrammé), créez d'abord un motif vide en l'initialisant.

NOTE

Si vous initialisez un motif (y compris un motif préprogrammé: 001~128) qui contient des données, celles-ci sont irrémédiablement perdues.
La fonction Factory Reset (p. 20) vous permet toutefois de retrouver les motifs préprogrammés.

1. Appuyez sur [PATTERN] pour l'allumer et passer en mode Pattern.
2. Sélectionnez le motif à initialiser avec les boutons VALUE [-]/[+].
3. Appuyez sur [UTILITY].
4. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "11:PTN INIT".

5. Appuyez sur [ENTER].
6. Pour initialiser le motif, appuyez une fois de plus sur [ENTER].

Une fois l'initialisation terminée, le message "COMPLETED" apparaît.
Vous pouvez alors reprendre à partir de l'étape 2 la procédure décrite sous **"Créer un nouveau motif à partir d'un motif rythmique préprogrammé"** (p. 40).

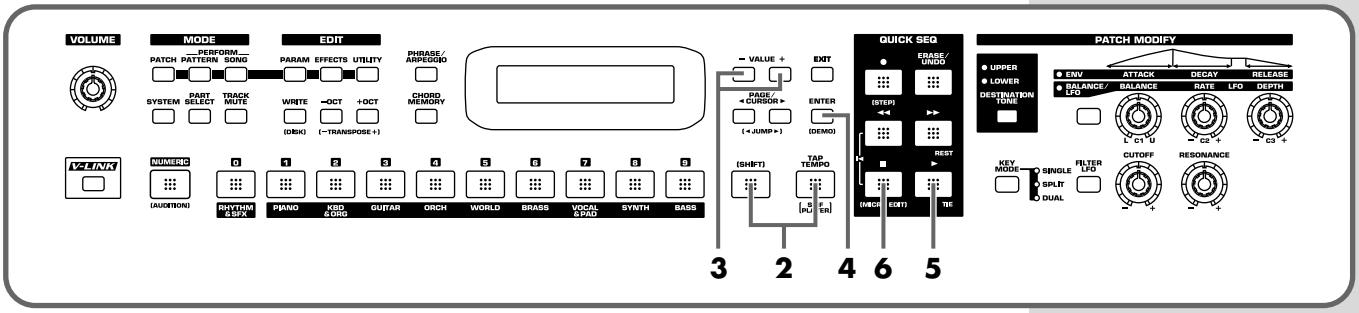
Editer un motif enregistré

Vous pouvez toujours modifier ultérieurement un motif que vous avez enregistré en exploitant diverses fonctions d'édition.
Pour peaufiner encore votre motif, vous pouvez modifier les paramètres du motif (p. 79) ou vous servir du microscope (p. 76) pour éditer des événements individuels de l'enregistrement.

Accompagner des données SMF (SMF Player)

Le format SMF (Standard MIDI File) est une norme qui permet d'échanger des données de séquenceur entre la plupart des applications musicales.
Le RS-70 peut reproduire des fichiers standard MIDI (SMF) disponibles dans le commerce et compatibles General MIDI/General MIDI 2.
Ce mode permet de reproduire des fichiers SMF directement à partir de la disquette, sans chargement préalable dans le RS-70.
Vous pouvez ainsi facilement profiter du mode de **reproduction moins une partie**—vous disposez d'un accompagnement musical complet dont vous étouffez une des parties afin de pouvoir la jouer vous-même.

NOTE
N'essayez jamais d'éjecter une disquette durant la reproduction de données SMF; cela risquerait d'endommager la disquette et le lecteur.



1. Insérez une disquette contenant les fichiers SMF dans le lecteur.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [TAP TEMPO].
   Le bouton [SONG] clignote et le RS-70 passe en mode SMF Player.
   La liste des noms des morceaux disponibles sur la disquette apparaît à l'écran.

   ```
   SMF PLAYER     M=  1
   01:RS SONG
   ```

3. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner un fichier SMF.
4. Appuyez sur [ENTER].
5. Appuyez sur [▶] pour reproduire le fichier.
6. Appuyez sur [■] pour arrêter la reproduction.

MEMO
Si aucun nom n'a été assigné aux morceaux, les noms de fichier SMF apparaissent.

IDÉE
Si vous appuyez sur PAGE/CURSOR [▶], l'écran affiche toujours le nom de fichier.

Reproduction moins une partie

1. En mode SMF Player, appuyez sur [TRACK MUTE] pour l'allumer.
   Les boutons de toutes les parties s'allument.
2. Appuyez sur le bouton de la partie à étouffer afin de le faire clignoter.
3. Appuyez de nouveau sur [TRACK MUTE] pour éteindre le témoin.
4. Appuyez sur [PART SELECT] pour l'allumer puis sur un des boutons [0]~[9] pour sélectionner la partie que vous allez jouer.
   Pour sélectionner les parties 11~16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1]~[6].

"Sélectionner une partie" (p. 54)

Notes

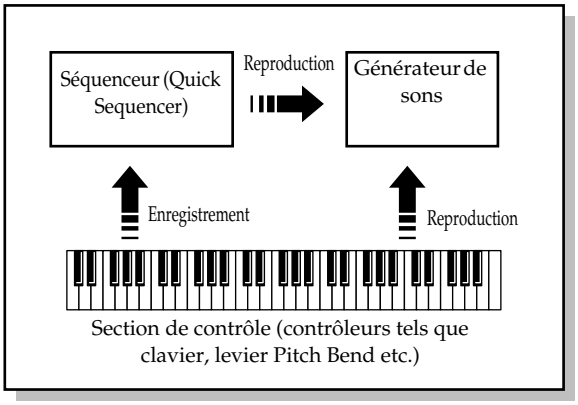
Fonctions avancées

Survol du RS-70

Structure de l'instrument

Structure de base

En gros, le RS-70 est constitué d'une section **de contrôle**, d'une section **générateur de sons** et d'une section **séquenceur**.



Section de contrôle

Cette section englobe le clavier, le levier Pitch Bend/modulation, les commandes, les boutons et le contrôleur D Beam en face avant. Elle inclut également toute pédale branchée en face arrière. Toute opération, telle que la pression/le relâchement des touches du clavier ou de la pédale de maintien, est convertie en message MIDI et envoyée au générateur de sons, au séquenceur et/ou à un appareil MIDI externe.

Générateur de sons

En fonction des messages MIDI venant de la section de contrôle et du séquenceur, le générateur de sons produit des sons via les sorties ou la prise casque. Vous disposez d'un total de 16 parties pouvant chacune faire appel à différents sons (Patches) jusqu'à produire un total de 64 notes simultanées. Cette section dispose aussi de trois effets (réverbération, chorus, multi-effets).

Séquenceur (Quick Sequencer)

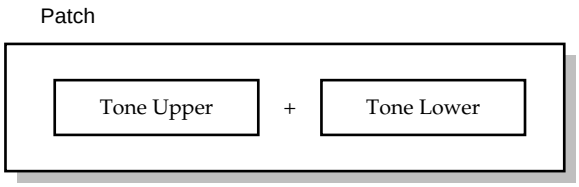
Cette section enregistre les opérations de la section de contrôle pour différentes parties indépendantes et transmet ces données au générateur de sons pour la reproduction. Une fonction d'enregistrement en boucle facilite la création d'un motif musical de la longueur de votre choix. Vous pouvez ensuite enchaîner les motifs que vous avez créés selon l'ordre qui vous convient pour constituer un morceau.

Classification des types de sons du RS-70

Le RS-70 dispose de plusieurs catégories de sons. Vous trouverez ci-dessous une description simple de chaque catégorie.

Tones

Sur le RS-70, les Tones sont les plus petites unités de son. Il est cependant impossible de produire un Tone seul. Le Patch est la plus petite unité de son pouvant être reproduite et les Tones constituent les éléments de base d'un Patch.

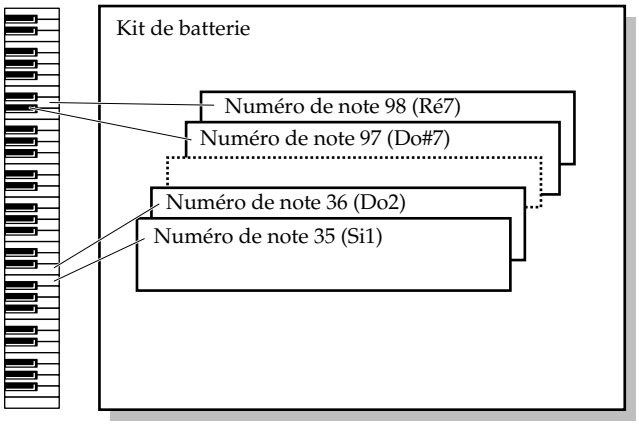


Patches

Les sons que vous utilisez normalement sur le RS-70 sont appelés **Patches**. Un Patch est semblable à un instrument joué par un membre d'un orchestre. Chaque Patch est constitué de deux Tones: un **Tone Upper** et un **Tone Lower**. Vous pouvez assigner chacun des Tones à une partie du clavier ou les superposer pour produire un son plus riche (p. 55). Vous pouvez effectuer des réglages précis pour chaque Tone indépendamment p. 57).

Kits de batterie (Rhythm Sets)

Les kits de batterie sont constitués de divers sons d'instruments de percussion. Comme les instruments de percussion ne produisent généralement pas de mélodies, un tel instrument ne doit pas être en mesure de jouer une gamme sur le clavier. Par contre, il est important de disposer d'un maximum de sons de percussion simultanément. C'est pourquoi chaque touche (no. de note) d'un kit de batterie produit un son de percussion différent.



Effets

Cet appareil vous permet d'appliquer toute une série d'effets spéciaux à vos Patches ou kits de batterie. Vous pouvez vous servir de trois effets simultanément: chorus (cet effet élargit et intensifie le son), réverbération et multi-effets (proposant 47 types d'effet tels qu'égaliseur, overdrive ou delay).

Séquenceur

Un **séquenceur** enregistre des données d'exécution et permet de reproduire cette exécution.
Le RS-70 propose un séquenceur qui permet de reproduire des motifs et de modifier la méthode de reproduction. Ce type de séquenceur est appelé **séquenceur de motif**.

Partie (Part)

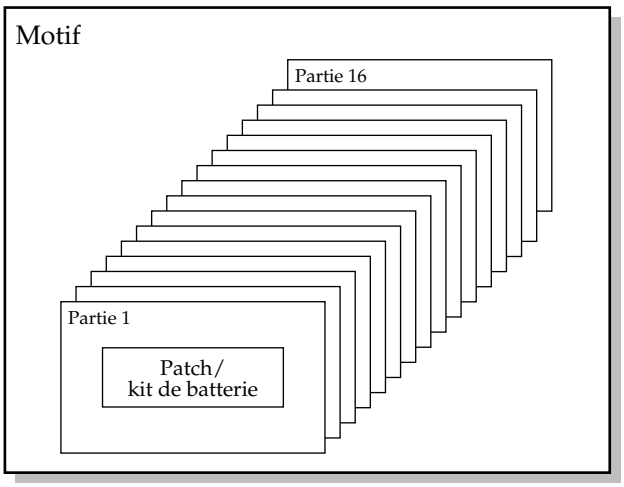
Une partie correspond à un musicien d'un groupe ou d'un orchestre. Comme le RS-70 propose 16 parties, vous pouvez utiliser jusqu'à seize Patches ou kits de batterie différents pour produire 16 parties simultanément.

Partie actuelle

La "partie actuelle" est celle que vous entendez lorsque vous jouez sur le clavier; c'est elle qui est modifiée par l'enregistrement et l'édition.
Le RS-70 offre un total de 16 parties. Pour savoir comment choisir une partie, voyez **"Sélectionner une partie"** (p. 54).

Motif (Pattern)

Un **motif** peut être constitué de 1 à 998 mesures de données d'exécution assorties des sons (Patches ou kits de batterie) pour 16 parties maximum.



Morceau (Song)

Deux motifs ou plus agencés selon un certain ordre constituent un morceau.
Un morceau peut contenir jusqu'à 50 motifs dont vous déterminez l'agencement.

Nombre de voix

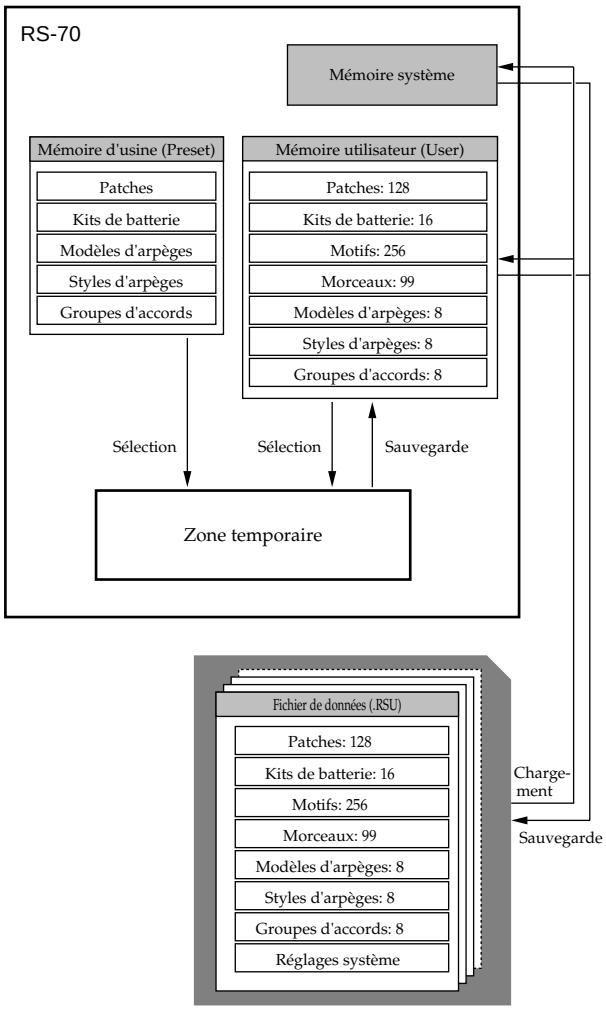
Polyphonie maximum

Le générateur de sons du RS-70 peut produire jusqu'à 64 notes (voix) simultanément. S'il reçoit des données l'incitant à en produire plus, il laisse tomber certaines notes. Dès que le nombre de voix demandées excède 64, le RS-70 donne priorité aux notes les plus récentes et coupe donc les notes en cours. Pensez donc à réserver un certain nombre de voix (Voice Reserve) pour les parties indispensables (p. 79).

☞ Certains Tones font appel à plus de deux voix. Vous trouverez le nombre de voix utilisées par chaque Tone dans la "***Liste de Tones***".

Description de la mémoire

Les réglages de Patch et de Performance sont conservés en **mémoire**. Il y a trois types de mémoire: temporaire, effaçable et non effaçable.



Disquette

MEMO

Le RS-70 peut sauvegarder une copie de toutes les données conservées dans la mémoire utilisateur sur disquette sous forme de fichier unique doté de l'extension ".RSU" (p. 120). Si vous rechargez le fichier ".RSU" dans le RS-70, tous les paramètre du RS-70 retrouvent leurs réglages en vigueur lors de la sauvegarde du fichier. Vous pourriez conserver ce type de fichiers sur des disquettes différentes pour différentes sortes de situations, de concerts etc.

Mémoire temporaire

Zone temporaire

C'est la zone qui conserve les données du Patch (ou autres données) sélectionné avec les boutons en face avant.

Lorsque vous jouez sur le clavier ou reproduisez une séquence, le son produit dépend des données se trouvant dans la zone temporaire. Lorsque vous éditez un Patch, vous ne modifiez pas directement les données de la mémoire. Ces données sont chargées dans la zone temporaire où l'édition a lieu.

Les données de la zone temporaire sont perdues si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous sélectionnez d'autres données. Si vous souhaitez conserver vos modifications, sauvegardez-les dans la mémoire effaçable.

Mémoire effaçable

Mémoire système

La mémoire système contient les réglages des paramètres système déterminant le mode de fonctionnement du RS-70.

Mémoire utilisateur

La mémoire utilisateur vous permet de stocker les données que vous voulez conserver. La mémoire utilisateur contient 128 Patches, 16 kits de batterie ainsi que maximum 256 motifs et 99 morceaux.

Disquette (en option: 3.5" 2DD, 2HD)

Vous pouvez utiliser une disquette pour faire une copie des données sauvegardées dans la mémoire utilisateur (y compris les réglages système tels que la mémoire d'accord, les modèles d'arpège utilisateur et les styles d'arpège) (p. 119). Vous pouvez sauvegarder vos propres motifs sur disquette sous forme de données SMF afin de pouvoir les utiliser sur votre ordinateur (p. 121).

Mémoire non effaçable

Mémoire d'usine (Preset)

Les données d'usine ne peuvent pas être effacées et remplacées par d'autres. Cependant, vous pouvez charger ces réglages dans la zone temporaire, les modifier et les sauvegarder dans la mémoire effaçable.

Opérations élémentaires sur le RS-70

Sélectionner un mode

Le RS-70 propose de nombreuses fonctions réparties parmi les quatre modes suivants. Le mode de fonctionnement du générateur de sons et les affichages à l'écran varient en fonction du mode sélectionné.

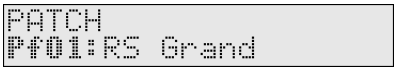
Mode Patch

Choisissez ce mode quand vous voulez jouer du clavier avec un groupe ou en soliste.

Après la mise sous tension, le RS-70 démarre en mode Patch. A partir des autres modes, appuyez sur [PATCH] pour accéder à ce mode.

Les trois processeurs d'effets internes sont exclusivement utilisés pour le Patch dont vous vous servez.

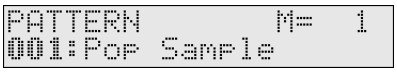
En mode Patch, vous pouvez sélectionner et éditer des Patches ou créer des Patches utilisateur.



Mode Pattern

Ce mode permet de produire différents sons simultanément, répartis sur 16 parties maximum. Vous pouvez exploiter la fonction Quick Sequencer pour sélectionner et reproduire des motifs (p. 51) ou créer vos propres motifs. Après la mise sous tension, appuyez sur [PATTERN] pour sélectionner ce mode. Les trois processeurs d'effets internes sont utilisés en commun par les Patches des différentes parties.

Vous pouvez créer jusqu'à 256 motifs utilisateur.



MEMO

Le mode Pattern mode permet d'utiliser le RS-70 comme module multitimbral relié à un appareil externe comme un ordinateur.

Mode Song

Ce mode vous permet de créer un morceau en enchaînant plusieurs motifs selon l'ordre voulu pour la reproduction.

Vous pouvez utiliser jusqu'à 50 motifs pour créer un morceau.

Après la mise sous tension, appuyez sur [SONG] pour sélectionner ce mode.

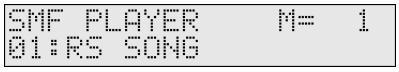
Le mode Song permet de sélectionner, reproduire et créer des morceaux.

Mode SMF Player

Ce mode permet de lire et de reproduire des fichiers standard MIDI ou SMF, contenant des données musicales, directement à partir d'une disquette.

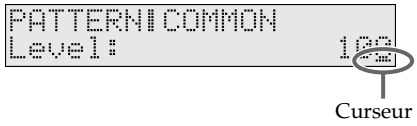
Vous pouvez utiliser des données musicales compatibles General MIDI/General MIDI 2 pour profiter de la fonction de **reproduction moins une partie** vous offrant un accompagnement musical complet dont vous étouffez la partie mélodique afin de la jouer vous-même.

Pour sélectionner ce mode, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [TAP TEMPO] (p. 47).



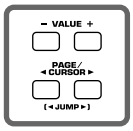
Editer des paramètres

Sur le RS-70, les paramètres sont répartis dans différentes **pages** afin d'en faciliter l'affichage et l'exploitation. Pour sélectionner un paramètre, affichez la page appropriée. Le soulignement (**curseur**) clignote à l'écran pour indiquer que vous pouvez modifier la valeur soulignée.



Procédure de base

La procédure de base pour éditer un paramètre consiste à utiliser les boutons PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour passer d'une page à l'autre et les boutons VALUE [-]/[+] modifier la valeur affichée à chaque page.



Lorsqu'il existe plusieurs pages pour une même rubrique, les pages sont rassemblées en **groupes**. Lorsque vous éditez de tels paramètres, maintenez [SHIFT] enfoncé et servez-vous de PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour passer d'un groupe à l'autre.

MEMO

Lorsque vous utilisez les boutons PAGE/CURSOR [◄]/[►] ou VALUE [-]/[+], vous pouvez accélérer le changement de valeur en maintenant un bouton enfoncé tandis que vous actionnez l'autre. Si vous maintenez [SHIFT] enfoncé en utilisant ces boutons, soit la valeur change par incréments plus importants, soit vous pouvez vous déplacer entre les groupes de catégories de son (p. 68).

MEMO

Les boutons PAGE/CURSOR [◄]/[►] font défiler les pages plus rapidement si vous les maintenez enfoncés. Dans certains cas, il y a un arrêt automatique au début du groupe.

Exécuter une commande

Si [ENT] apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran, vous pouvez exécuter la commande sélectionnée d'une pression sur [ENTER].

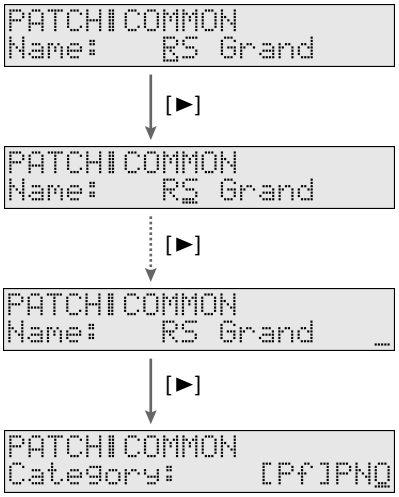
Dans cet exemple, une pression sur [ENTER] exécute la copie de paramètres de Patch (p. 60).

Attribuer un nom

Exception confirmant la règle: pour les pages où vous pouvez attribuer un nom à un Patch, un motif ou un morceau, une pression sur PAGE/CURSOR [►] ne vous fait pas passer immédiatement à la page suivante. Le curseur vous fait d'abord passer par chaque caractère du nom; une fois arrivé au dernier caractère, une pression sur PAGE/CURSOR [►] vous fait passer à la page suivante.

Il en va de même lorsque le mouvement se fait dans la direction inverse.

Aux pages où vous pouvez attribuer un nom, vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et vous servir de PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sauter à la page précédente ou suivante.



Utilisez VALUE [-]/[+] pour changer le caractère.

Le curseur passe au caractère suivant. Utilisez VALUE [-]/[+] pour changer le caractère.

Le curseur passe au dernier caractère. Utilisez VALUE [-]/[+] pour changer le caractère.

Passe à la page suivante.

Actionnez VALUE [-]/[+] pour changer le caractère à l'emplacement du curseur.

Réglage: espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

MEMO

Vous pouvez faire appel à la méthode décrite ci-dessus pour entrer le nom d'un fichier standard MIDI ou d'un volume mais vous ne pouvez pas utiliser de minuscules ni certains symboles (espace, ! " * + , ./: ; < = > ? [¥] ^ _ ` { | }).

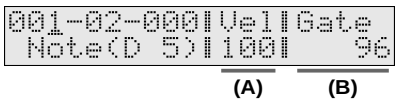
Lors de l'entrée de caractères, vous pouvez utiliser les boutons [0]~[9] pour effectuer les opérations suivantes.

[0]: Efface tous les caractères.
[1]: Insère un "." à l'emplacement du curseur.
[2]: Insère un espace à l'emplacement du curseur.
[3]: Insère un "A" à l'emplacement du curseur.
[4]: Insère un "a" à l'emplacement du curseur.
[5]: Insère un "0" à l'emplacement du curseur.
[6]: Convertit les majuscules et minuscules.
[7]: Insère un espace à l'emplacement du curseur.
[8]: Efface le caractère indiqué par le curseur et déplace les caractères suivants vers la gauche.
[9]: Pas d'assignation

Lorsqu'une page contient plusieurs paramètres

Dans des cas tels que celui illustré ci-dessous, utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour alterner entre (A) et (B) et servez-vous de VALUE [-]/[+] pour modifier la valeur de chaque paramètre.

Exemple: Microscope



Entrer des numéros et des valeurs numériques

Sur le RS-70, vous pouvez sélectionner un numéro de Patch/de motif ou entrer une valeur numérique avec VALUE [-]/[+] ou en utilisant [NUMERIC] [0]~[9] pour entrer la valeur directement.

1. **Appuyez sur [NUMERIC] pour l'allumer.**
   L'indication clignote.
2. **Utilisez les boutons [0]~[9] pour entrer le numéro.**
   - Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [0] pour changer le statut +/–.
3. **Pour confirmer la valeur, appuyez sur [ENTER].**
   La valeur est entérinée et [NUMERIC] s'éteint.
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Sélectionner une partie

Sur le RS-70, vous pouvez utiliser les boutons [0]~[9] pour sélectionner des parties.

Vous disposez d'un total de 16 parties. Procédez comme suit pour les sélectionner.

1. **Appuyez sur [PATTERN] ou [SONG] pour allumer le bouton et vous retrouver en mode Pattern ou Song.**
2. **Appuyez sur [PART SELECT] pour l'allumer.**
3. **Appuyez sur le ou les bouton(s) correspondant à la partie voulue.**

Partie 1	[1]	Partie 11	[SHIFT] et [1]
Partie 2	[2]	Partie 12	[SHIFT] et [2]
Partie 3	[3]	Partie 13	[SHIFT] et [3]
Partie 4	[4]	Partie 14	[SHIFT] et [4]
Partie 5	[5]	Partie 15	[SHIFT] et [5]
Partie 6	[6]	Partie 16	[SHIFT] et [6]
Partie 7	[7]		
Partie 8	[8]		
Partie 9	[9]		
Partie 10	[0]		

Créer un Patch (mode Patch)

Pour créer un son (Patch) bien à vous sur le RS-70, commencez avec un Patch existant (un**Patch préprogrammé**) et éditez-le pour en faire un neuf. Vous pouvez sauvegarder les sons que vous créez dans l'une des 128 mémoires de Patches utilisateur.

MEMO

Un **paramètre** est un élément qui peut être réglé. Lorsque vous changez les valeurs des paramètres, vous faites de l'**édition**.

MEMO

Les réglages des effets internes (réverbération, chorus et multi-effet) sont aussi sauvegardés avec les réglages de Patch. Pour en savoir plus sur l'édition des réglages d'effets, voyez **"Ajouter des effets"** (p. 91).

Ce chapitre explique comment créer des Patches et décrit les fonctions des paramètres de Patch.

MEMO

Pour savoir comment éditer le son d'un kit de batterie, voyez **"Créer un kit de batterie (mode Patch)"** (p. 63).

Trois astuces pour éditer des Patches

Sélectionnez un Patch ressemblant au son que vous avez en tête (p. 24).

Il est difficile de créer le son voulu si vous sélectionnez et éditez un Patch au hasard. C'est pourquoi il vaut mieux partir d'un Patch ressemblant à celui qu'il vous faut.

Choisissez le Tone à éditer (p. 30).

Vous pouvez assigner un son d'instrument différent à chacun des deux Tones (Upper/Lower) d'un Patch et les éditer séparément. Choisissez le Tone à éditer avec [DESTINATION TONE]: UPPER uniquement, LOWER uniquement ou les deux.

MEMO

Si [KEY MODE] est réglé sur "SINGLE", le Tone Upper est toujours sélectionné. Si vous ne voulez entendre que le Tone Lower durant l'édition, réglez [KEY MODE] sur "DUAL" et tournez la commande BALANCE de la section PATCH MODIFY à fond vers la position "L".

Coupez les effets (p. 91).

Comme les effets du RS-70 ont un impact important sur le son, coupez-les afin d'évaluer avec précision les changements effectués. Vous n'entendez plus que le son original du Patch, ce qui vous permet de mieux percevoir le résultat de vos modifications. En fait, il suffit parfois de changer les réglages d'effet pour obtenir le son voulu.

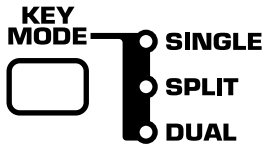
Comment effectuer les réglages de Patch

Un Patch comprend les types de réglages suivants (incluant les paramètres réglables en face avant).

- Réglages communs à tout le Patch (Patch Common)
- Réglages pour chaque Tone (Patch Tone)

Ces types de réglages portent le nom collectif de "**paramètres de Patch**".

Changer la méthode de production des Tones (Key Mode)



Le RS-70 produit le son de chaque Patch en combinant deux Tones: le **Tone Upper** et le **Tone Lower** (p. 50). Le paramètre [KEY MODE] définit comment ces deux Tones sont produits quand vous jouez sur le clavier.

MEMO

Ce réglage est aussi disponible quand vous utilisez la fonction Patch Audition.

SINGLE: Toutes les touches du clavier jouent le Tone Upper.

SPLIT: Le clavier est partagé ("Split"): la partie inférieure du clavier joue le Tone Lower et la partie supérieure le Tone Upper.

MEMO

Vous pouvez modifier le point de partage entre les Tones Upper et Lower (p. 56).

DUAL: Les Tones Upper et Lower sont superposés pour produire un son plus riche.

Edition des paramètres de Patch

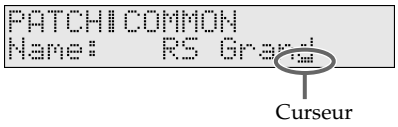
1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et activer le mode Patch.**
2. **Choisissez un Patch.**
3. **Appuyez sur [PARAM] de sorte qu'il s'allume.**

   Vous pouvez éditer les paramètres de Patch.

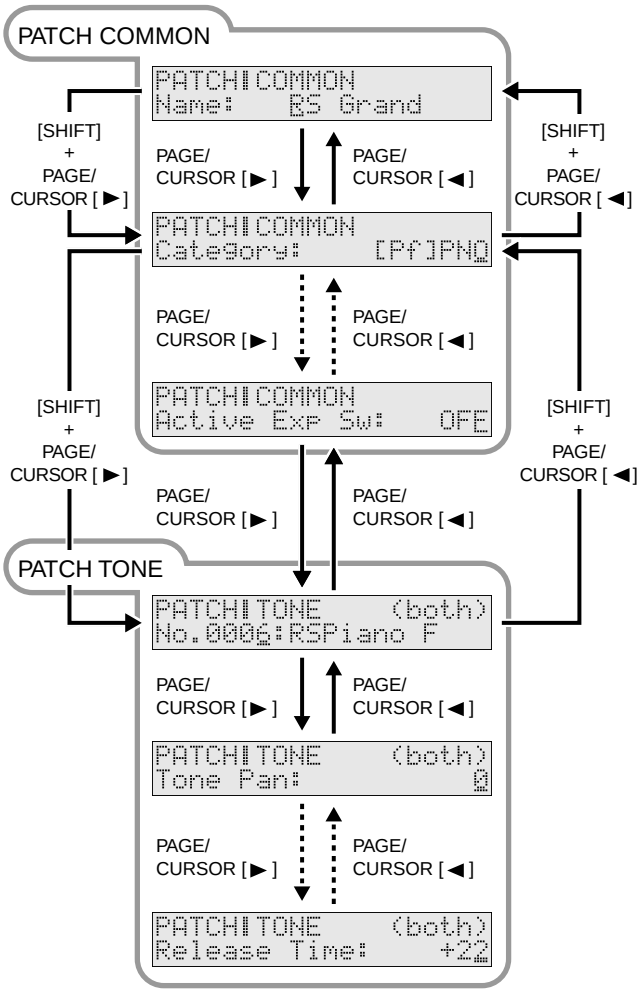
   Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir le paramètre à éditer.

   "Choix des paramètres de Patch" (p. 56)

4. **Dès qu'un paramètre est disponible pour l'édition, le curseur (soulignement) clignote en dessous de sa valeur. Vous pouvez alors modifier la valeur de ce paramètre de Patch avec VALUE [-]/[+].**



Choix des paramètres de Patch



Réglages affectant le Patch entier (paramètres Patch Common)

Vous pouvez éditer les paramètres Patch Common suivants.

Name (nom du Patch)

Vous pouvez changer le nom du Patch.

Utilisez les boutons PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir les caractères et entrez le caractère voulu avec les boutons VALUE [-]/[+].

Valeur: espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

☞ **"Attribuer un nom"** (p. 54)

Category

Permet de changer la catégorie du Patch.

☞ **"Sélection d'un Patch par catégorie"** (p. 24)

Key Mode

Définit comment les deux Tones sont produits quand vous jouez sur le clavier. L'indication à l'écran est liée au réglage [KEY MODE] en face avant (p. 55).

Valeur:

SINGLE: Toutes les touches du clavier jouent le Tone Upper.

SPLIT: Le clavier est partagé ("Split"): la partie basse du clavier joue le Tone Lower et la partie haute le Tone Upper.

* Vous pouvez modifier le point de partage entre les Tones Upper et Lower (p. 56).

DUAL: Les Tones Upper et Lower sont superposés pour produire un son plus riche.

☞ **"Changer la méthode de production des Tones (Key Mode)"** (p. 55)

Patch Level

Détermine le volume du Patch.

Valeur: 0–127

Tone Balance

Règle la balance de volume entre les Tones LOWER et UPPER. Ce paramètre est lié au réglage de la commande [BALANCE] en face avant (p. 30).

Valeur: -64 (LOWER)– +63 (UPPER)

Split Point

Quand **"Key Mode"** (p. 56) est réglé sur SPLIT, ce paramètre définit le point de partage entre les Tones Upper et Lower.

Valeur: A0–C8

Split Arp
Quand KEY MODE (p. 55) est réglé sur SPLIT, ce paramètre définit le Tone piloté par l'arpégiateur.

Valeur:

UPPER: L'arpégiateur pilote le Tone Upper.

LOWER: L'arpégiateur pilote le Tone Lower.

BOTH: L'arpégiateur pilote simultanément les Tones Upper et Lower.

Solo Switch
Quand ce paramètre est actif, l'instrument ne produit qu'une seule note à la fois, même si vous enfoncez plusieurs touches.

Ce réglage est efficace lorsque vous jouez un Patch reproduisant un instrument solo tel qu'un saxo ou une flûte.

Valeur:

OFF: Vous pouvez jouer des accords.

ON: Le son est joué en mode solo (monophonique).

UPPER: Le mode Solo est uniquement appliqué au Tone Upper.

LOWER: Le mode Solo est uniquement appliqué au Tone Lower.

ModulationDst (destination de la modulation)
Définit le Tone affecté par la modulation (p. 33).

Valeur:

UPPER: La modulation est uniquement appliquée au Tone Upper.

LOWER: La modulation est uniquement appliquée au Tone Lower.

BOTH: La modulation est appliquée aux Tones Upper et Lower.

PitchBend Dst (destination de Pitch Bend)
Définit le Tone affecté par le réglage Pitch Bend (p. 33).

Valeur:

UPPER: Le Pitch Bend est uniquement appliqué au Tone Upper.

LOWER: Le Pitch Bend est uniquement appliqué au Tone Lower.

BOTH: Le Pitch Bend est appliqué aux Tones Upper et Lower.

Modify Dest (destination des réglages en face avant)
Définit le Tone affecté par les réglages de son effectués avec les commandes en face avant.

Ce paramètre est lié au réglage du bouton [DESTINATION TONE] en face avant (p. 30).

Valeur:

UPPER: Les réglages portent uniquement sur le Tone Upper.

LOWER: Les réglages portent uniquement sur le Tone Lower.

BOTH: Les réglages portent sur les Tones Upper et Lower.

ExpressionDst (destination d'expression)
Définit le Tone affecté par le réglage d'expression.

Valeur:

UPPER: Le réglage d'expression porte uniquement sur le Tone Upper.

LOWER: Le réglage d'expression porte uniquement sur le Tone Lower.

BOTH: Le réglage d'expression est appliqué aux Tones Upper et Lower.

Active Exp Sw (commutateur Active Expression)
Active/coupe l'effet Active Expression (p. 36).

Valeur:

OFF: Le réglage d'expression affecte uniquement le volume, comme c'est habituellement le cas.

ON: Produit un effet Active Expression utilisant les deux Tones.

Réglages d'un Tone individuel (paramètres Patch Tone)
Vous pouvez régler les paramètres affectant chaque Tone individuel. Le bouton [DESTINATION TONE] du panneau avant permet de choisir le ou les Tones affectés par vos réglages (p. 30).

MEMO

Quand "BOTH" est choisi, l'écran affiche la valeur du paramètre de Tone assigné au son Upper. Si vous changez cette valeur, les paramètres des Tones Upper et Lower changent et adoptent les mêmes réglages.

No. (numéro du Tone original)
Pour chacun des deux Tones (Upper et Lower) composant un Patch, vous pouvez choisir parmi 1.024 Tones originaux.

Valeur: 0001~1024

Tone Pan
Quand vous travaillez en stéréo, ce paramètre définit la position stéréo (Pan) de chaque Tone. Plus vous augmentez la valeur L et plus le son se déplace vers le côte gauche de l'image stéréo. De même, plus vous augmentez la valeur R et plus le son se déplace vers le côté droit de l'image stéréo.

Valeur: L64~0~63R

- **Régler le niveau du signal envoyé aux effets**

MFX Switch (commutateur de multi-effet)
Active/coupe le multi-effet.

Valeur: BYPASS, ON

Chorus Send Lvl (niveau d'envoi au chorus)
Règle le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque Tone.

Valeur: 0~127

Reverb Send Lvl (niveau d'envoi à la réverb)
Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération pour chaque Tone.

Valeur: 0~127

Coarse Tune
Règle la hauteur du Tone par pas d'un demi-ton sur une plage de +/–4 octaves.

Valeur: –48~+48

Fine Tune

Règle la hauteur du Tone par pas d'un cent sur une plage de +/–50 cents.

Valeur: –50~+50

MEMO

Un cent correspond à 1/100e de demi-ton.

• Produire des glissements de hauteur (Portamento)

Portamento est une fonction qui opère un glissement de hauteur pour passer d'une note à la suivante. Quand le paramètre Solo Switch est réglé sur "ON", vous pouvez utiliser le portamento pour produire un effet similaire au glissement d'une note à l'autre sur un violon.

Portamento Sw (commutateur Portamento)

Détermine si l'effet Portamento est utilisé (ON) ou non (OFF).

Valeur: OFF, ON

Portamento Time

Ce paramètre détermine la durée du portamento (glissement d'une note à la suivante). Des valeurs élevées allongent le temps nécessaire pour atteindre la hauteur de la note suivante.

Valeur: 0~127

• Varier le volume selon votre toucher

La force avec laquelle vous enfoncez une touche du clavier correspond à une valeur de **toucher ("Velocity")**. Quand vous enfoncez une touche avec force, une valeur élevée de toucher est transmise, produisant un volume plus important ou un Tone différent. Les paramètres **Velo Sens Depth** et **Velo Sens Ofs** permettent de définir le rapport entre votre toucher sur le clavier et le volume des notes.

Velo Sens Depth (intensité de la sensibilité au toucher)

En réglant ce paramètre sur une valeur élevée, vous produisez des changements de volume plus importants même en réponse à une faible variation de toucher. Si vous réglez ce paramètre sur une valeur basse, le volume des notes jouées change peu, même quand vous variez fortement votre toucher.

Valeur: –64~+63

Velo Sens Ofs (décalage de sensibilité au toucher)

En réglant ce paramètre sur une valeur élevée, vous pouvez obtenir un volume élevé même en réponse à un toucher léger. Réglez ce paramètre sur une valeur basse pour produire un volume faible, même quand vous jouez fort sur le clavier.

Valeur: –64~+63

Pitch Bend Range

Détermine par demi-tons (maximum deux octaves) l'ampleur du changement de hauteur produit lorsque vous actionnez le levier Pitch Bend. L'intensité du changement de hauteur est pareille, que vous déplaciez le levier à gauche ou à droite.

Valeur: 0~24

• Régler la modulation du son (LFO)

Le LFO (oscillateur basse fréquence) applique une modulation cyclique au son. Vous pouvez l'appliquer à la hauteur, à la fréquence de coupure ou au volume pour produire un effet vibrato, Wah ou trémolo. Les Tones originaux du RS-70 contiennent des réglages LFO appropriés pour chaque son. Vous pouvez éditer les Patches pour régler la vitesse de l'effet du LFO et le degré auquel il affecte la hauteur et la fréquence de coupure du filtre.

NOTE

Vous ne pouvez pas régler simultanément l'intensité de modulation de hauteur et de fréquence de coupure. En outre, vous ne pouvez pas régler l'intensité de l'effet du LFO sur le volume. Si vous recherchez un effet trémolo réglable, utilisez le multi-effet TREMOLO (p. 110).

Filter LFO (commutateur de LFO)

Spécifie si le paramètre LFO Depth pilote l'intensité de modulation de la fréquence de coupure ou de la modulation de hauteur. Ce paramètre est lié au réglage du bouton [FILTER LFO] en face avant (p. 31).

Valeur:

OFF (PCH): Vous pouvez régler l'intensité de la modulation de hauteur du LFO.

ON (FLT): Vous pouvez régler l'intensité de la modulation de la fréquence de coupure du filtre produite par le LFO.

LFO Rate

Règle la vitesse de modulation du LFO. Ce paramètre est lié au réglage de la commande [LFO RATE] en face avant (p. 31).

Valeur: –64~+63

LFO Depth

Règle l'intensité du LFO. En temps normal, ce réglage change l'intensité de la modulation de hauteur du LFO. Quand Filter LFO est activé, ce réglage change la modulation de la fréquence de coupure du filtre produite par le LFO . Ce paramètre est lié au réglage de la commande [LFO DEPTH] en face avant (p. 31).

Valeur: –64~+63

LFO Delay

Règle le délai entre l'enfoncement (ou le relâchement) d'une touche et le déclenchement du LFO (ou la durée de l'effet).

Valeur: –64~+63

Régler la brillance ou la dureté du son (Filter)

Le générateur de sons du RS-70 contient un **filtre** qui permet d'accentuer ou d'atténuer le niveau de fréquences spécifiques. Chaque Tone original du RS-70 possède ses propres réglages de filtre. Vous pouvez toutefois les modifier avec les fonctions d'édition de Patch.

Cutoff Freq (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence (de coupure) à laquelle le filtre commence à modifier le son. Ce paramètre est lié au réglage de la commande [CUTOFF] en face avant (p. 33).

Valeur: –64~+63

Resonance

Ce paramètre accentue la résonance aux alentours de la fréquence de coupure et produit un son unique. Une valeur excessive risque d'entraîner de l'oscillation et de la distorsion. Ce paramètre est lié au réglage de la commande [RESONANCE] en face avant (p. 33).

Valeur: –64~+63

• Régler l'attaque ou la chute du son (Envelope)

Chaque Tone original du RS-70 possède ses propres réglages d'enveloppe. Vous pouvez toutefois appliquer des changements relatifs à ces réglages avec les fonctions d'édition de Patch. Selon le Tone choisi, il se pourrait que ces réglages ne produisent aucun changement notable sur le son. Vous ne pouvez pas modifier le niveau de maintien.

Attack Time

Règle le temps d'attaque de l'enveloppe. Ce paramètre est lié au réglage de la commande [ATTACK] en face avant (p. 32).

Valeur: –64~+63

Decay Time

Règle le temps de chute de l'enveloppe. Ce paramètre est lié au réglage de la commande [DECAY] en face avant (p. 32).

Valeur: –64~+63

Release Time

Règle le temps de relâchement de l'enveloppe. Ce paramètre est lié au réglage de la commande [RELEASE] en face avant (p. 32).

Valeur: –64~+63

Sauvegarder un Patch

Quand vous avez fini d'éditer un Patch, sauvegardez-le en procédant comme suit.

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et activer le mode Patch.**
2. **Sélectionnez le Patch à éditer.**
3. **Editez le Patch.**

☞ **"Modifier le son avec les commandes (Patch Modify)"** (p. 30)
"Comment effectuer les réglages de Patch" (p. 55).

4. **Quand le son vous plaît, appuyez sur [WRITE].**

   Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le numéro de la mémoire (U001~U128) où sauvegarder le Patch utilisateur.

   Si la mémoire choisie est inoccupée (comme illustré ci-dessus), l'écran affiche uniquement le numéro du Patch utilisateur.

NOTE
N'oubliez pas que si vous choisissez une mémoire contenant déjà un Patch utilisateur sauvegardé par vos soins, ses réglages sont écrasés et irrémédiablement perdus.

5. **Appuyez sur [ENTER].**
6. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour définir la catégorie du Patch utilisateur à sauvegarder.**

☞ Pour en savoir plus sur les catégories, voyez **"Catégories de Patch"** (p. 60).

7. **Appuyez à nouveau sur [ENTER] pour exécuter l'opération.**

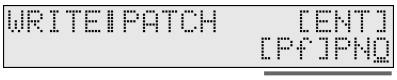
Quand le Patch utilisateur est sauvegardé, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

MEMO
Si vous ne souhaitez pas sauvegarder le Patch utilisateur, appuyez sur [EXIT].

Si vous ne changez pas le réglage **"Name (nom du Patch)"** (p. 56), le Patch conservera le nom du Patch choisi à l'étape 2.

Catégories de Patch

Le RS-70 vous permet de nommer et de sauvegarder les Patches que vous éditez en leur attribuant la catégorie de sons voulue (**User Patch**). La sauvegarde d'un Patch édité dans la catégorie appropriée permet de le retrouver plus facilement par la suite. Cela vous permet en outre d'utiliser des réglages d'arpégiateur appropriés pour votre Patch utilisateur.



Catégorie

Groupe de catégories	Catégorie		Description
PIANO (Pf)	PNO	AC.PIANO	Piano acoustique
	EP	EL.PIANO	Piano électrique
KBD & ORGAN (Ky)	KEY	KEYBOARDS	Autres claviers (clavecin, etc.)
	BEL	BELL	Cloche, Nappe de cloches
	MLT	MALLET	Mailloche
	ORG	ORGAN	Orgue électrique et orgue d'église
	ACD	ACCORDION	Accordéon
	HRM	HARMONICA	Harmonica, Blues Harp
GUITAR (Gt)	AGT	AC.GUITAR	Guitare acoustique
	EGT	EL.GUITAR	Guitare électrique
	DGT	DIST.GUITAR	Guitare avec distorsion
ORCH (Oc)	STR	STRINGS	Cordes
	ORC	ORCHESTRA	Orchestre
	HIT	HIT&STAB	Coup d'orchestre, hit
	WND	WIND	Vents (hautbois, clarinette, etc.)
	FLT	FLUTE	Flûte, piccolo
WORLD (Wr)	PLK	PLUCKED	Cordes pincées (harpe, etc.)
	ETH	ETHNIC	Autres instruments traditionnels
	FRT	FRETTED	Inst. à frettes (mandoline, etc.)
BRASS (Br)	BRS	AC.BRASS	Cuivres acoustiques
	SBR	SYNTH.BRASS	Cuivres de synthé
	SAX	SAX	Saxophone
VOCAL & PAD (Vo)	BPD	BRIGHT PAD	Nappe de synthé brillante
	SPD	SOFT PAD	Nappe de synthé douce
	VOX	VOX	Voix, chœur
SYNTH (Sy)	HLD	HARD LEAD	Synthé dur
	SLD	SOFT LEAD	Synthé doux
	TEK	TECHNO SYNTH	Synthé techno
	PLS	PULSATING	Synthé avec pulsation
	FX	SYNTH FX	Effets spéciaux (bruit, etc.)
	SYN	OTHER SYNTH	Synthé polyphonique
BASS (Bs)	BS	BASS	Basse acoustique et électrique
	SBS	SYNTH.BASS	Basse synthé
RHYTHM & SFX (Rh)	DRM	DRUMS	Kit de batterie
	PRC	PERCUSSION	Percussion
	SFX	SOUND FX	Effet sonore
	BTS	BEAT&GROOVE	Beat et Groove
	CMB	COMBINATION	Autres Patches (utilisant Split/Layer)

Fonctions pratiques d'édition de Patch (Patch Utility)

Patch Utility propose une série de fonctions (comme la copie ou l'initialisation de Patch) qui vous serviront dans l'édition de vos Patches.

Copier des paramètres de Patch (PATCH PRM COPY)

Vous pouvez copier les réglages de n'importe quel Patch dans le Patch actuellement sélectionné. Utilisée à bon escient, cette fonction permet d'améliorer l'efficacité de vos éditions. Vous pouvez copier les cinq paramètres suivants.

- UPPER TONE: Copie les réglages du Tone Upper.
- LOWER TONE: Copie les réglages du Tone Lower.
- MFX: Copie les réglages de multi-effet.
- CHORUS: Copie les réglages de chorus.
- REVERB: Copie les réglages de réverbération.

Copier les réglages de UPPER TONE ou LOWER TONE

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et activer le mode Patch.**

   Choisissez le Patch de destination pour la copie.

2. **Appuyez sur [UTILITY].**

3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "1:PATCH PRM COPY".**

4. **Appuyez sur [ENTER].**

5. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "UPPER TONE" ou "LOWER TONE".**

6. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**

   Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le Patch source de la copie. Vous avez le choix parmi les Patches Pf01~U128 (utilisateur).

7. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**

   Utilisez VALUE [-]/[+] pour définir si les données sont copiées vers le Tone Upper ou le Tone Lower du Patch actuellement sélectionné.

8. **Appuyez sur [ENTER].**

   Les réglages du Tone Upper ou Lower sont copiés vers le Patch actuellement choisi.

Quand les données sont copiées, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Copier les réglages d'effets MFX, CHORUS ou REVERB

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et activer le mode Patch.**

   Choisissez le Patch de destination pour la copie.

2. **Appuyez sur [UTILITY].**

3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "1:PATCH PRM COPY".**

4. **Appuyez sur [ENTER].**

5. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "MFX", "CHORUS" ou "REVERB".**

6. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**

   Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir les réglages d'effets du Patch ("PATCH") ou du motif ("PTN") comme source.

7. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**

   Copier les réglages d'effets d'un Patch ("PATCH")

   Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le Patch source de la copie.

   Copier les réglages d'effets d'un motif ("PTN")

   Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le motif source de la copie.

8. **Appuyez sur [ENTER].**

   Les réglages d'effets sont copiés vers le Patch actuellement choisi.

Quand les données sont copiées, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Initialiser les paramètres d'un Patch (PATCH INITIALIZE)

Cette opération initialise les réglages du Patch actuellement choisi. Cette fonction initialise tous les paramètres de Patch et vient donc à point pour créer un son de A à Z.

NOTE

L'opération Initialize porte uniquement sur le son actuellement choisi. Elle n'affecte aucun autre son sauvegardé dans la mémoire utilisateur. Pour rétablir les réglages d'usine de tous les paramètres, exécutez l'opération Factory Reset (p. 20).

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et activer le mode Patch.**

   Sélectionnez le Patch à initialiser.

2. **Appuyez sur [UTILITY].**

3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "2:PATCH INITIALIZE".**

4. **Appuyez sur [ENTER].**

5. **Appuyez à nouveau sur [ENTER] pour exécuter l'opération.**

Quand l'initialisation est terminée, "COMPLETED" s'affiche. La procédure est terminée.

Supprimer un Patch utilisateur existant (PATCH REMOVE)

Cette opération supprime le Patch utilisateur spécifié. Un Patch supprimé ne peut plus être sélectionné en spécifiant son numéro. Si vous sauvegardez à nouveau un Patch sous ce numéro, il redevient disponible.

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et activer le mode Patch.**

2. **Appuyez sur [UTILITY].**

3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "3:PATCH REMOVE".**

4. **Appuyez sur [ENTER].**

5. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le Patch utilisateur à supprimer.**

6. **Appuyez sur [ENTER].**

Quand les données sont supprimées, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Transmettre les réglages de Patch/ kit de batterie via la prise MIDI OUT (XFER to MIDI)

Vous pouvez transmettre les réglages de n'importe quel Patch via la prise MIDI OUT. Vous pouvez vous servir de cette fonction pour sauvegarder des réglages de Patch sur un séquenceur externe.

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et activer le mode Patch.**
   Choisissez un Patch.
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir "4:XFER to MIDI".**
4. **Appuyez sur [ENTER].**
5. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "CURRENT PATCH" ou "USER PATCHES".**
   Si vous avez choisi "CURRENT PATCH", passez à l'étape 8.
6. **Utilisez PAGE/CURSOR [►] pour spécifier le premier Patch utilisateur de la plage à transmettre.**

7. **Utilisez PAGE/CURSOR [►] pour spécifier le dernier Patch utilisateur de la plage à transmettre.**

8. **Appuyez sur [ENTER].**
   Les réglages du Patch choisi sont transmis via la prise MIDI OUT.

Quand les données sont transmises, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Rétablir les réglages d'usine (FACTORY RESET)

Les fonctions Patch Utility proposent aussi une opération FACTORY RESET.

Pour en savoir plus sur la fonction FACTORY RESET, voyez **"Retour aux réglages usine (Factory Reset)"** (p. 20).

Créer un kit de batterie (mode Patch)

Le RS-70 propose des kits de batterie ("Rhythm Sets") adaptés à un éventail de genres musicaux. Vous pouvez éditer un kit de batterie préprogrammé en changeant la hauteur/le volume/la position stéréo de chaque son d'instrument de percussion et sauvegarder ce kit sous forme de **kit de batterie utilisateur**.

Effectuer les réglages d'un kit de batterie

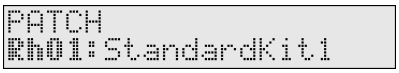
Un kit de batterie comprend les types de réglages suivants.

- Les réglages communs à tout le kit de batterie (Rhythm Common)
- Les réglages spécifiques à chaque son (touche) du kit (Rhythm Tone)

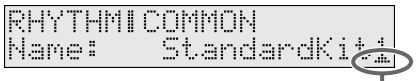
Ces types de réglages portent le nom collectif de "**paramètres de kit de batterie**".

Editer les paramètres de kit de batterie

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et activer le mode Patch.**
2. **Choisissez un kit de batterie (p. 26).**
3. **Appuyez sur [PARAM] de sorte qu'il s'allume.**
   Vous pouvez éditer les paramètres de kit de batterie.

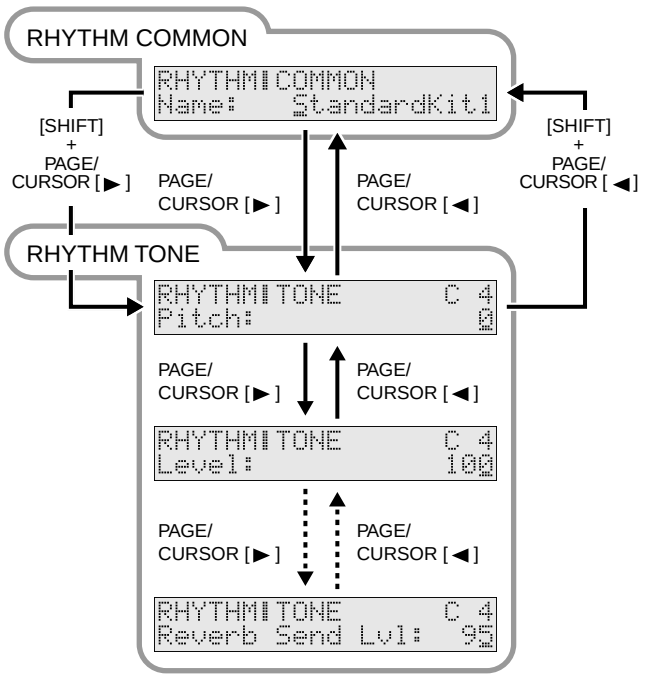


4. **Dès qu'un paramètre est disponible pour l'édition, le curseur (soulignement) clignote sous sa valeur. Vous pouvez alors modifier la valeur de ce paramètre de Patch avec VALUE [-]/[+].**



Curseur

Choix des paramètres de kit de batterie



Réglages affectant le kit de batterie entier (paramètres Rhythm Common)

Vous pouvez éditer les paramètres Rhythm Common suivants.

Name (nom du kit de batterie)

Vous pouvez renommer le kit de batterie. Utilisez les boutons PAGE/CURSOR [◀]/[▶] pour choisir les caractères et entrez le caractère voulu avec les boutons VALUE [-]/[+].

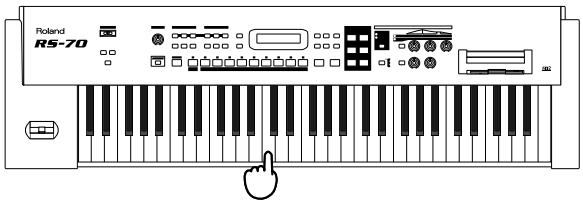
Valeur: espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

Pour en savoir plus, voyez **"Attribuer un nom"** (p. 54).

Editer les réglages spécifiques à chaque son (touche) du kit (paramètres Rhythm Tone)

Dans un kit de batterie, chaque touche se voit affecter un instrument différent. Vous pouvez éditer les paramètres suivants pour chaque son d'instrument du kit.

Enfoncez la touche dont vous voulez éditer le son de batterie (Tone rythmique).



Pitch

Règle la hauteur du son de percussion par demi-tons.

Valeur: –60~+67

Level

Règle le volume du son de percussion.

Valeur: 0~+127

Pan

Quand vous travaillez en stéréo, ce paramètre définit la position stéréo (Pan) de chaque son de percussion. Plus vous augmentez la valeur L et plus le son se déplace vers le côte gauche de l'image stéréo. De même, plus vous augmentez la valeur R et plus le son se déplace vers le côté droit de l'image stéréo.

Le réglage RND (RANDOM) produit un effet spécial faisant voyager le son de façon aléatoire entre les canaux gauche et droit à chaque touche enfoncée.

Valeur: RND, L63–0–63R

- **Régler le niveau du signal envoyé aux effets**

Chorus Send Lvl (niveau d'envoi au chorus)

Règle le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque Tone.

Valeur: 0~127

Reverb Send Lvl (niveau d'envoi à la réverb)

Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération pour chaque Tone.

Valeur: 0~127

Sauvegarder un kit de batterie (User Rhythm Set)

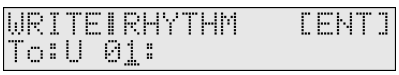
Quand vous avez fini d'éditer un kit de batterie, sauvegardez-le en exécutant la procédure suivante.

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et activer le mode Patch.**
2. **Sélectionnez le kit de batterie à éditer.**
3. **Editez le kit de batterie et ses Tones rythmiques.**

☞ **"Réglages affectant le kit de batterie entier (paramètres Rhythm Common)"** (p. 63)
"Editer les réglages spécifiques à chaque son (touche) du kit (paramètres Rhythm Tone)" (p. 63)

MEMO
Les réglages Patch Modify (p. 30) ne sont pas sauvegardés pour les kits de batterie.

4. **Quand vous êtes content des réglages du kit de batterie, appuyez sur [WRITE].**
   Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le numéro de la mémoire (U01~U16) où sauvegarder le kit de batterie.



Si la mémoire choisie est inoccupée (comme illustré ci-dessus), l'écran affiche uniquement le numéro du kit de batterie.

NOTE
N'oubliez pas que si vous choisissez une mémoire contenant déjà un kit de batterie sauvegardé par vos soins, ses réglages sont écrasés et irrémédiablement perdus.

5. **Appuyez sur [ENTER].**
   Contrairement aux Patches, les kits de batterie sont toujours sauvegardés dans la catégorie "DRM" (DRUMS) du groupe "RHYTHM & SFX" .

MEMO
Pour en savoir plus sur les catégories, voyez **"Catégories de Patch"** (p. 60).

Quand le kit de batterie est sauvegardé, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

MEMO
Si vous décidez de ne pas sauvegarder le kit de batterie, appuyez sur [EXIT].

Si vous ne changez pas le réglage **"Name (nom du kit de batterie)"** (p. 63), le kit de batterie conservera le nom du kit choisi à l'étape 2.

Fonctions pratiques d'édition pour les kits de batterie (Rhythm Set Utility)

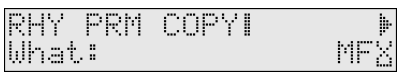
Rhythm Set Utility propose une série de fonctions (comme l'initialisation d'un Tone rythmique ou la copie de réglages d'effets) qui vous serviront pour l'édition des kits de batterie.

Copier les réglages d'effet d'un kit de batterie (RHYTHM PRM COPY)

Cette opération copie les réglages d'effets d'un kit de batterie existant dans le kit actuellement sélectionné. Vous pouvez copier les trois paramètres suivants.

- MFX: Copie les réglages de multi-effet.
- CHORUS: Copie les réglages de chorus.
- REVERB: Copie les réglages de réverbération.

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et activer le mode Patch.**
   Choisissez le kit de batterie de destination pour la copie.
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "1:RHY PRM COPY".**
4. **Appuyez sur [ENTER].**
5. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "MFX", "CHORUS" ou "REVERB".**



6. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**

Utilisez VALUE [-]/[+] pour définir si vous copiez les réglages d'effets du kit de batterie ("RHYTHM") ou du motif ("PTN").

7. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].

Copier les réglages d'effets d'un kit de batterie ("RHYTHM")

Choisissez le kit de batterie source pour la copie.

Copier les réglages d'effets d'un motif ("PTN")

Choisissez le motif source pour la copie.

8. Appuyez sur [ENTER].

Les réglages d'effets sont copiés vers le kit de batterie actuellement choisi.

A la fin de la copie des données, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Initialiser les réglages d'un Tone rythmique donné (RHYTHM INITIALIZE)

Cette opération initialise les paramètres du Tone rythmique (p. 63) et rétablit ses réglages préprogrammés en vigueur avant l'édition.

MEMO

Pour rétablir tous les réglages préprogrammés du kit de batterie choisi, il suffit de sélectionner à nouveau le kit de batterie préprogrammé qui a servi de point de départ à l'édition.

NOTE

L'opération Initialize porte uniquement sur le Tone actuellement choisi. Elle n'affecte aucun autre son sauvegardé dans la mémoire utilisateur. Pour rétablir les réglages d'usine de tous les paramètres, exécutez l'opération Factory Reset (p. 20).

1. Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et activer le mode Patch.

2. Choisissez le kit de batterie contenant le Tone rythmique à initialiser.

3. Appuyez sur [UTILITY].

4. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "2:RHY INITIALIZE".

5. Appuyez sur [ENTER].

6. Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le Tone rythmique à initialiser.

Valeur: A0 (note 21)~C8 (note 108)

MEMO

Vous pouvez aussi choisir le Tone rythmique à éditer en enfonçant une touche.

7. Appuyez à nouveau sur [ENTER] pour exécuter l'opération.

Quand l'initialisation est terminée, "COMPLETED" s'affiche. La procédure est terminée.

Supprimer un kit de batterie sauvegardé (RHYTHM REMOVE)

Cette opération supprime le kit de batterie utilisateur spécifié. Un kit de batterie supprimé ne peut plus être sélectionné en spécifiant son numéro. Si vous sauvegardez à nouveau un kit de batterie sous ce numéro, il redevient disponible.

1. Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et activer le mode Patch.

2. Appuyez sur [UTILITY].

3. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "3:RHY REMOVE".

4. Appuyez sur [ENTER].

5. Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le kit de batterie à supprimer.

6. Appuyez sur [ENTER].

Quand les données sont supprimées, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Lisez les sections **Transmettre les réglages de Patch/kit de batterie via la prise MIDI OUT (XFER to MIDI)** et **Rétablir les réglages d'usine (FACTORY RESET)** sous **Créer un Patch (mode Patch) (p. 62)**.

Créer des motifs avec le séquenceur (mode Pattern)

La fonction **Quick Sequencer (QUICK SEQ)** du RS-70 permet d'enregistrer facilement en boucle sur des rythmes préprogrammés ou des rythmes de votre cru et de créer ainsi des **motifs** (plusieurs mesures de données de jeu). Si vous n'êtes pas content du résultat de l'enregistrement, vous pouvez l'effacer d'une simple pression sur un bouton et recommencer jusqu'à que vous soyez satisfait. Vous pouvez ainsi composer vos propres morceaux.

MEMO

En utilisant les motifs préprogrammés (Preset) 001~128, vous pouvez créer jusqu'à 256 motifs. (Cela dépend de la quantité de données de jeu contenues dans chaque motif). Si nécessaire, vous pouvez créer des motifs d'une longueur maximum de 998 mesures.

MEMO

Le mode Pattern sert à la création et à la reproduction des motifs. Le mode Song permet d'agencer des motifs existants dans l'ordre voulu et de créer ainsi des morceaux entiers (p. 114).

Reproduire des motifs

Le mode Pattern permet de reproduire simultanément jusqu'à seize parties, disposant chacune de leur propre son (Patch ou kit de batterie). Ainsi, dans l'exemple donné ci-dessous, la batterie, le piano, la guitare et la basse jouent simultanément et forment un ensemble similaire à un groupe.

Exemple

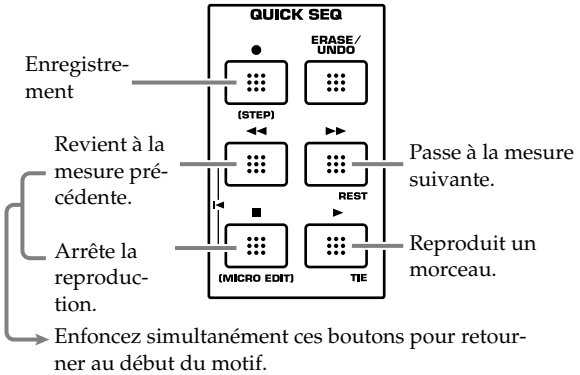
Partie 0 RHYTHM & SFX:	kit de batterie (Rhythm Set)
Partie 1 PIANO:	piano acoustique
Partie 3 GUITAR:	guitare électrique
Partie 9 BASS:	basse fretless

MEMO

En changeant de motifs et en ajoutant/retirant des parties (instruments) pendant la reproduction, vous pouvez produire de la musique Dance comme sur les instruments "Groovebox" de Roland.

Opérations élémentaires

Utilisez les boutons suivants pour contrôler la reproduction.



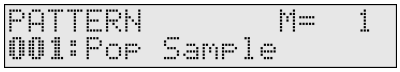
Sélection du motif à reproduire

1. **Appuyez sur [PATTERN] pour l'allumer et activer le mode Pattern.**

   Le nom du motif actuellement choisi s'affiche.

MEMO

Assurez-vous que [PART SELECT] et [TRACK MUTE] sont éteints.



2. **Choisissez le numéro du motif à reproduire.**

   Choisissez un numéro de motif 001~256.

IDEE

En plus des rythmes, les motifs 001~009 contiennent des données de jeu déjà enregistrées pour chaque partie. Pour vous familiariser avec les méthodes de reproduction, nous vous conseillons de sélectionner d'abord ces modèles de motifs.

3. **Appuyez sur [►] pour reproduire le motif.**

   Appuyez sur [■] pour arrêter la reproduction.

Choix des numéros de motifs

Avec les boutons VALUE [-]/[+]

Les boutons VALUE [-]/[+] choisissent le motif précédent/suivant le motif actuellement sélectionné.

Il est inutile d'appuyer sur [ENTER]après avoir effectué votre choix. Le numéro sélectionné prend effet immédiatement et le motif en question est activé.

Avec les boutons d'accès direct

- **Quand vous n'utilisez pas la fonction [NUMERIC]**

  Entrez le numéro voulu avec [0]~[9].

  Les chiffres des centaines et des dizaines sont verrouillés; seul le chiffre des unités change. Cela permet de passer facilement en revue les numéros de motifs.

  Il est inutile d'appuyer sur [ENTER]après avoir effectué votre choix. Le numéro sélectionné prend effet immédiatement et le motif en question est activé.

- **Quand vous utilisez la fonction [NUMERIC]**

1. **Appuyez sur [NUMERIC] de sorte qu'il s'allume.**

2. **Entrez un numéro à trois chiffres avec les boutons [0]~[9].**

   L'indication clignote.

3. **Pour entériner la valeur, appuyez sur [ENTER].**

   La valeur est entérinée et [NUMERIC] s'éteint.

   Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Changer de motifs pendant la reproduction

Quand vous changez de motifs durant la reproduction, le nouveau motif sélectionné démarre dès que la reproduction du motif actuel est terminée. Vous pouvez produire un morceau en enchaînant des motifs de la sorte.

1. **Pendant la reproduction d'un motif, choisissez le motif suivant que vous voulez reproduire.**
2. **A la fin du motif en cours, la reproduction du motif choisi à l'étape 1 démarre.**
   Quand la fin du motif en cours de reproduction approche, le numéro de motif clignote à la ligne inférieure de l'écran. Une fois que ce numéro clignote, vous ne pouvez plus choisir de motif suivant car les préparatifs pour le changement de motifs sont déjà en cours.

Etouffer une partie (Track Mute)

Vous pouvez changer le statut actif/coupé des diverses parties pendant la reproduction de motif et varier ainsi la dynamique du jeu sans changer de motif.

IDEE
Si, par exemple, vous voulez étouffer uniquement la grosse caisse ou certains Tones de batterie (des sons d'instruments de percussion), vous pouvez vous servir de parties non utilisées par ce motif, puis assigner des kits de batterie à plusieurs parties (p. 68) et enregistrer séparément les instruments de percussion.

1. **Appuyez sur [TRACK MUTE] de sorte qu'il s'allume.**
2. **Appuyez sur les boutons allumés ou clignotants ([0]~[9]) des diverses parties pour alterner entre leur statut actif/coupé.**

Allumé:	Les données de reproduction sont audibles.
Clignotant:	Les données de reproduction sont étouffées.
Eteint:	Il n'y a pas de données de reproduction.

Le RS-70 propose un total de seize parties.
Pour alterner entre le statut actif/coupé des parties 11~16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1]~[6].

"Sélectionner une partie" (p. 54)

Régler le tempo du motif

1. **Appuyez sur [TAP TEMPO] pour l'allumer.**
   Le tempo actuel du motif s'affiche.

MEMO
Lors du changement de motif, l'affichage de tempo change aussi.

2. **Utilisez les boutons VALUE [-]/[+] pour régler le tempo.**
3. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.**

MEMO
Si vous appuyez sur [TAP TEMPO], l'affichage de tempo reflète toujours les changements de tempo du motif.

MEMO
Vous ne pouvez pas enregistrer les changements de tempo en temps réel.

Changer le tempo en appuyant sur un bouton (Tap Tempo)

Vous pouvez régler le tempo selon la vitesse à laquelle vous enfoncez le bouton [TAP TEMPO].

1. **Appuyez au moins trois fois sur le bouton [TAP TEMPO] pour entrer le tempo voulu (la vitesse des temps).**
   Le tempo est automatiquement calculé et réglé sur l'intervalle entre vos pressions sur le bouton.

Vous pouvez régler le tempo avec le bouton [TAP TEMPO] même lorsque aucune valeur de tempo n'est affichée.
Ce bouton permet de vérifier le tempo et l'armure de temps. Pendant la reproduction, le bouton clignote en rouge sur le premier temps de chaque mesure et en vert sur les autres temps.

MEMO
BPM
BPM correspond à "battements par minute" et indique le nombre de noires par minute.

Tempo standard
Chaque motif est préréglé sur le tempo optimal. C'est ce qu'on appelle le "tempo standard". Que le motif actuel soit en cours de reproduction ou non, le choix d'un autre motif active le tempo standard du motif en question.

Enregistrer une exécution en temps réel (Realtime)

Enregistrement

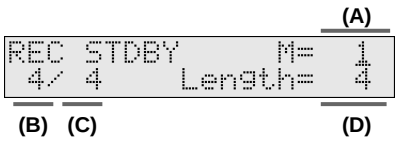
1. Choix de la partie et du son à enregistrer

1. **Appuyez sur [PART SELECT] de sorte qu'il s'allume.**
2. **Choisissez la partie à enregistrer avec [0]~[9].**
   Pour choisir les parties 11~16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1]~[6] (p. 54).
3. **Choisissez un Patch avec VALUE [-]/[+].**

"Sélectionner un Patch" (p. 24)

2. Préparation à l'enregistrement

1. **Si la reproduction du motif est en cours, arrêtez-la.**
2. **Appuyez sur [●].**
   [●] clignote et le mode **prêt à enregistrer** est activé.
3. **Déplacez le curseur avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et spécifiez la valeur avec VALUE [-]/[+].**



Valeurs

A: Définit la mesure à laquelle l'enregistrement commence.

B/C: Définit l'armure de temps (le type de mesure) du motif. Vous ne pouvez régler l'amure de temps d'un motif que quand sa longueur est égale à 0.

D: Définit le nombre de mesures à enregistrer. Vous pouvez choisir plus de mesures que le motif n'en contient, mais pas moins.

☞ **"Effacer des mesures indésirables (PTN DELETE)"** (p. 84)
"Paramètres liés au métronome (METRONOME)" (p. 125)

MEMO
Vous pouvez alors appuyer sur [PARAM] pour régler le mode d'enregistrement ou les paramètres de quantification (p. 70).

3. Enregistrement

1. Appuyez sur [►] pour lancer l'enregistrement.

[●] s'allume et l'enregistrement démarre conformément au réglage du paramètre Count In (p. 71).

4. S'exercer avant d'enregistrer la partie suivante (Recording Rehearsal)

Appuyez à nouveau sur [●] en mode d'enregistrement. [●] clignote et le mode de **simulation d'enregistrement** est activé. Le fonctionnement est identique à celui du mode normal d'enregistrement, si ce n'est qu'ici, les données ne sont pas enregistrées. Vous pouvez donc écouter la reproduction en boucle tout en choisissant le son suivant ou en répétant une partie.

1. Appuyez à nouveau sur [●] en mode d'enregistrement.

[●] clignote et le mode de **simulation d'enregistrement** est activé. Les données d'exécution que vous jouez pendant la simulation ne sont pas enregistrées.

MEMO
Quand vous appuyez sur [■] en mode de simulation d'enregistrement, le mode d'enregistrement est désactivé.
Quand vous appuyez sur [ERASE/UNDO] en mode de simulation d'enregistrement, le mode d'effacement en temps réel (Real-time Erase) est activé.

2. Choisissez la partie suivante à enregistrer avec [0]~[9].

Pour choisir les parties 11~16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1]~[6] (p. 54).

3. Choisissez un Patch avec VALUE [–]/[+].

Choisissez le Patch que vous voulez utiliser.

MEMO
Vous pouvez uniquement choisir des Patches de la catégorie assignée à la partie que vous enregistrez. Si vous souhaitez utiliser un Patch d'une autre catégorie, vous devez d'abord assigner cette catégorie à la partie à enregistrer. Pour en savoir plus, voyez "**Assigner des Patches d'une même catégorie à plusieurs boutons**" (ci-dessous).

5. Enregistrer la partie suivante

1. Appuyez à nouveau sur [●] en mode de simulation d'enregistrement.

[●] s'allume et l'enregistrement débute.

Répétez les étapes 4 et 5 pour enregistrer les autres parties du motif.

Vous pouvez appuyer sur [TRACK MUTE] pour choisir une partie enregistrée et l'étouffer(p. 67).

6. Arrêter l'enregistrement

1. Quand votre motif est fin prêt, appuyez sur [■] pour arrêter l'enregistrement.

Indique que vous avez changé les réglages du motif.

Assigner des Patches d'une même catégorie à plusieurs boutons

En mode Patch, vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et utiliser PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour passer en revue les catégories assignées aux boutons [0]~[9] et choisir des Patches de la catégorie précédente ou suivante, quel que soit le bouton sélectionné. Cela permet d'assigner des Patches de catégories autres que celles imprimées en face avant aux boutons [0]~[9]. Si vous souhaitez préparer plusieurs Patches d'une même catégorie (comme deux types d'orgue, par exemple), vous pouvez appliquer la méthode ci-dessus pour choisir les Patches d'orgue d'une catégorie inusitée.

Audition rapide et consécutive des sons préprogrammés du RS-70/ Afficher uniquement la liste des Patches utilisateur

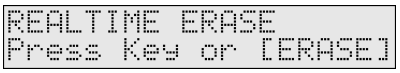
La procédure décrite ci-dessus permet d'écouter tous les sons préprogrammés du RS-70 sans recourir aux boutons de choix de catégorie. Ces Patches utilisateur répartis en catégories permettent aussi d'afficher la liste des Patches utilisateur. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [►] pour changer de catégorie. Après la catégorie "RHYTHM & SFX", la liste des Patches utilisateur (u001–u128) s'affiche sous forme de catégorie.

* *Dans cet affichage de liste uniquement, un "u" minuscule apparaît au début des numéros de Patches utilisateur.*

Effacer des données superflues pendant l'enregistrement (Realtime Erase)

Si vous faites une erreur pendant l'enregistrement, vous pouvez effacer les données incorrectes tout en continuant l'enregistrement.

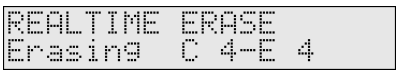
1. **Pendant l'enregistrement, appuyez sur [ERASE/UNDO] pour préparer le mode d'effacement en temps réel.**



2. **Effacez les notes indésirables.**

- **Pour effacer toutes les notes que vous venez d'enregistrer**
  Appuyez sur [ERASE/UNDO]. Toutes les données musicales de la partie actuelle sont effacées tant que vous maintenez le bouton enfoncé.
- **Pour effacer seulement certaines notes de l'enregistrement que vous venez d'effectuer**
  Maintenez enfoncée la touche correspondant à la note à effacer. Les données musicales de cette touche sont effacées tant que vous la maintenez enfoncée.

Si vous maintenez plusieurs touches enfoncées, toutes les données musicales comprises entre la touche la plus basse et la touche la plus haute sont effacées tant que vous maintenez ces touches enfoncées.



Quand vous relâchez le bouton ou la/les touche(s), vous repassez en mode d'attente d'effacement.

3. **Utilisez [0]~[9] pour choisir la partie contenant les données à effacer.**
   Pour choisir les parties 11~16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1]~[6] (p. 54).
4. **Effacez les données enregistrées comme décrit à l'étape 2.**
   Cette méthode permet de changer de partie et d'effacer les données indésirables.

NOTE
Vous ne pouvez pas changer de partie pendant l'effacement de données.

5. **Appuyez sur [EXIT] pour retourner en mode d'enregistrement.**
   Appuyez sur [●] pour activer le mode de simulation d'enregistrement.
   Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [■].

Recommencer l'enregistrement d'un extrait défini (Punch In/Punch Out)

Vous pouvez reproduire un motif et recommencer l'enregistrement d'un extrait donné. Ce type d'enregistrement s'appelle "Punch In". Ce mode permet de ne corriger qu'un passage dont vous n'êtes pas satisfait.

Définir l'extrait à corriger pendant la reproduction du morceau (Punch In/Out manuel)

1. **Réglez le mode d'enregistrement(p. 71) sur [M.PUNCH].**
2. **En mode prêt à enregistrer, choisissez la partie à corriger avec [0]~[9].**
   Pour choisir les parties 11~16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1]~[6] (p. 54).
3. **Appuyez sur [►].**
   L'écran se présente alors comme suit. L'enregistrement n'a toutefois pas encore démarré.

4. **Au point de départ voulu pour l'enregistrement, appuyez sur [●].**
   La reproduction s'arrête et l'enregistrement démarre.
5. **Pour clôturer l'enregistrement, appuyez à nouveau sur [●].**
   Vous repassez en mode de reproduction.
6. **Quand votre motif est fin prêt, appuyez sur [■] pour arrêter l'enregistrement.**

Définir l'extrait à corriger avant de lancer la reproduction (Punch In/Out automatique)

En mode Punch In/Out automatique, vous jouez simplement sur les données déjà enregistrées; le nouvel enregistrement remplace les données antérieures dans l'extrait défini à l'avance.

1. **Réglez le mode d'enregistrement sur [A.PUNCH] et délimitez l'extrait à corriger avec les paramètres "PunchIn" et "PunchOut" (p. 71).**
2. **En mode prêt à enregistrer, choisissez la partie à corriger avec [0]~[9].**
   Pour choisir les parties 11~16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1]~[6] (p. 54).
3. **Appuyez sur [►].**
   L'écran se présente alors comme suit. L'enregistrement n'a toutefois pas encore démarré.

4. **A l'emplacement défini avec "PunchIn", la reproduction s'arrête et l'enregistrement commence.**

5. **A l'emplacement défini avec "PunchOut", l'enregistrement s'arrête et la reproduction redémarre.**
6. **Quand votre motif est fin prêt, appuyez sur [■] pour arrêter l'enregistrement.**

Annuler/rétablir l'enregistrement précédent (Undo/Redo)

Si vous n'êtes pas satisfait de l'enregistrement en temps réel que vous venez d'effectuer, vous pouvez l'annuler pour retrouver les réglages en vigueur avant l'enregistrement (**Undo**) ou annuler le l'opération Undo (**Redo**).

Fonction Undo

1. **Quand le motif est à l'arrêt, appuyez sur [ERASE/UNDO].**
   Dès que la fonction Undo est disponible, l'affichage suivant apparaît.

   ```
   << UNDO >>
   [ENTER]
   ```

2. **Appuyez sur [ENTER] pour exécuter la fonction Undo.**
   Si vous préférez ne pas exécuter cette opération, appuyez sur [EXIT].
   Si la fonction Undo est indisponible, l'affichage se présente comme suit.

   ```
   Cannot UNDO
   ```

Fonction Redo (annule l'annulation produite par Undo)

1. **Après avoir exécuté la fonction Undo, appuyez sur [ERASE/UNDO].**
   Si la fonction Redo est disponible, l'affichage suivant apparaît.

   ```
   << REDO >>
   [ENTER]
   ```

2. **Appuyez sur [ENTER] pour exécuter la fonction Redo.**
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

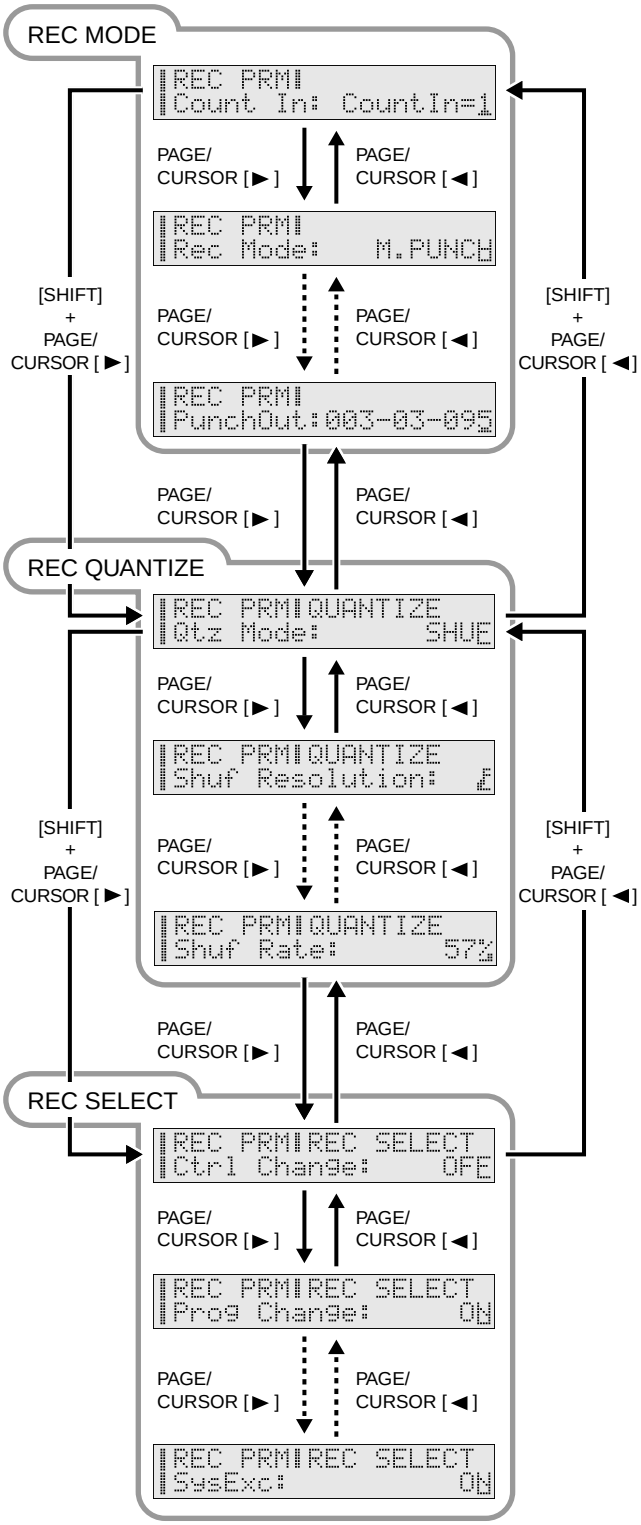
* *Si vous avez édité un motif, l'action de la fonction Undo/Redo porte sur ces changements.*

Réglages divers pour l'enregistrement en temps réel

En mode prêt à enregistrer (p. 67), vous pouvez appuyer sur [PARAM] pour choisir le mode d'enregistrement et effectuer les réglages de quantification.

- **REC MODE (mode d'enregistrement):**
  Spécifie la manière dont l'enregistrement se déroule (p. 71).
- **QUANTIZE (quantification d'enregistrement):**
  Corrige le timing de votre jeu pendant l'enregistrement (p. 71).
- **REC SELECT (choix des données enregistrées):**
  Définit les données musicales à enregistrer (p. 72).

Sélection des paramètres d'enregistrement



Définir le déroulement de l'enregistrement (REC MODE)

Count In

Spécifie la manière dont l'enregistrement démarre.

Valeur:

CountIn= 0: L'enregistrement débute dès que vous appuyez sur [►] en mode d'attente d'enregistrement.

CountIn= 1: Quand vous appuyez sur [►] en mode prêt à enregistrer, l'instrument effectue un décompte d'une mesure avant le début de l'enregistrement. L'enregistrement démarre après cette mesure de décompte.

CountIn= 2: Quand vous appuyez sur [►] en mode d'attente d'enregistrement, l'instrument effectue un décompte de deux mesures avant le début de l'enregistrement. L'enregistrement démarre après ces mesures de décompte.

WAIT NOTE: L'enregistrement débute dès que vous jouez sur le clavier.

REC MODE (mode d'enregistrement)

Spécifie la manière dont l'enregistrement se déroule.

Valeur:

MIX: L'enregistrement ajoute les données aux données existantes. Si vous avez déjà enregistré une exécution sur la piste de destination, les données que vous venez d'enregistrer sont ajoutées aux données antérieures de la piste sans les effacer. Le séquenceur rapide (Quick Sequencer) du RS-70 est conçu pour enregistrer des motifs de plusieurs mesures en boucle. En principe, vous choisirez donc le réglage "MIX".

REPLACE: L'enregistrement remplace les données existantes. Si vous avez déjà enregistré une exécution sur la piste de destination, les nouvelles données remplacent les anciennes. Utilisez cette option quand vous souhaitez réenregistrer une partie d'un motif assez long.

A.PUNCH: L'enregistrement se déroule dans l'extrait défini à l'avance avec "PunchIn" et "PunchOut" (mode Punch In/Out automatique). Servez-vous de ce mode pour recommencer l'enregistrement d'un passage contenant une erreur (p. 69).

M.PUNCH: Quand l'enregistrement est lancé, vous pouvez appuyer sur [●] de sorte qu'il s'allume: vous écrasez (remplacez) alors les données existantes tant que [●] est allumé (mode de Punch In manuel). Ce mode permet de recommencer l'enregistrement de passages différents contenant des erreurs (p. 69).

PunchIn (Punch In)

Définit la mesure, le temps et le clock où démarre l'enregistrement Punch In automatique.

PunchOut (Punch Out)

Définit la mesure, le temps et le clock où s'arrête l'enregistrement Punch In automatique.

MEMO

Clock est la plus petite unité d'affichage temporel. La résolution temporelle du RS-70 est de 96 unités (clocks) par noire. Ainsi, par exemple, pour une armure de temps de 4/4 (quatre noires par mesure), la longueur d'une mesure équivaut à 384 clocks (4 x 96).

Le temps est calculé sous forme de mesures, de temps et de clocks, dans le format **mesure:temps:clock**.

Corriger le timing de votre jeu pendant l'enregistrement (REC QUANTIZE)

La fonction Quantize corrige automatiquement les imprécisions dans le timing de votre jeu sur le clavier en alignant les notes selon des intervalles précis. Cette quantification peut avoir lieu durant l'enregistrement en temps réel.

Appliquer la quantification à des données déjà enregistrées (p. 84)

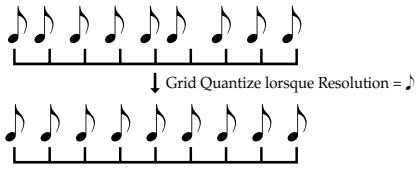
Type

Définit si la quantification a lieu pendant l'enregistrement.

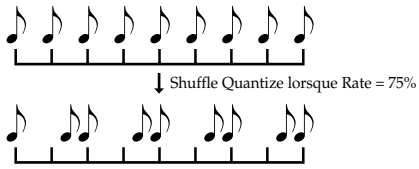
Valeur

OFF: La quantification n'est pas appliquée pendant l'enregistrement.

GRID: Pendant l'enregistrement, les données sont corrigées par rapport à une grille de quantification (Grid Quantize). Utilisez cette fonction pour obtenir un timing précis lors de l'enregistrement de parties de batterie ou de basse.



SHUFFLE: Pendant l'enregistrement, les données sont corrigées avec Shuffle Quantize. Utilisez cette fonction pour produire un rythme syncopé et un bel effet de swing.



Grid Resolution

Ce paramètre sert quand Type est réglé sur "GRID". Il définit l'intervalle de quantification sous forme d'une valeur de note. Choisissez la plus petite valeur de note des données quantifiées avec Grid Quantize.

Valeur: 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, ♪, ♩₃, ♩

Grid Strength

Ce paramètre sert quand Type est réglé sur "GRID". Il détermine le degré de correction des notes par rapport à la grille définie avec le paramètre Grid Resolution. Le réglage "100%" corrige les notes exactement en fonction du timing défini par le paramètre Grid Resolution. Plus ce pourcentage diminue, plus la correction du timing est laxiste; le réglage "0%" ne produit aucune quantification.

Valeur: 0~100 (%)

Shuf Resolution (résolution du shuffle)

Ce paramètre sert quand Type est réglé sur "SHUFFLE". Il définit la valeur de note utilisée pour la quantification.

Valeur: ♪ , ♪

Shuf Rate (degré de quantification de shuffle)

Ce paramètre sert quand Type est réglé sur "SHUFFLE". Il définit le degré de décalage du temps faible par rapport au temps fort en fonction de la résolution Shuffle. Avec un réglage de "50%", le temps faible se situe exactement à mi-chemin entre deux temps forts adjacents. Le réglage de "0%" ramène le temps faible jusqu'au temps fort précédent. Le réglage "100%" déplace le temps faible jusqu'au temps fort suivant.

Valeur: 0~100 (%)

Choix des données musicales à enregistrer (REC SELECT)

Quand vous enregistrez en temps réel, toutes vos données musicales sont normalement enregistrées. Vous pouvez désactiver l'enregistrement d'un type de données en réglant son paramètre Recording Select sur "OFF".

Ctrl Change (commande de contrôle)

Ces événements correspondent à diverses commandes de contrôle servant à piloter des paramètres tels que la modulation et la position stéréo. Ces commandes sont surtout liées aux manipulations des commandes et du levier.

Valeur: OFF, ON

Prog Change (changement de programme)

Ces événements servent à choisir les sons (Patches). Ils sélectionnent le son correspondant au numéro de programme en question.

Valeur: OFF, ON

Ch After (aftertouch de canal)

Ces événements appliquent l'aftertouch à un canal MIDI entier.

Valeur: OFF, ON

MEMO

Les données d'aftertouch de canal sont transmises pour un canal entier afin de communiquer la force avec laquelle les touches sont maintenues après leur enfoncement initial. Le clavier du RS-70 ne permet pas de transmettre des messages d'aftertouch de canal. Vous pouvez toutefois assigner la transmission de l'aftertouch de canal à une fonction de jeu comme une commande ou une pédale et enregistrer ces messages (p. 37, p. 126).

Pitch Bend

Ces événements changent la hauteur.

Valeur: OFF, ON

SysEx (System Exclusive)

Ces événements servent à effectuer des réglages concernant uniquement le RS-70, comme le choix du son et le réglage de timbre.

Valeur: OFF, ON

Enregistrer avec l'arpégiateur

Le RS-70 propose des modèles d'arpège exploitant des phrases adaptées à chaque catégorie d'instrument. Certains modèles d'arpège sont des **modèles de phrase** qui permettent de produire des arpèges d'un seul doigt, sans devoir maintenir un accord. Tout comme pour les parties que vous jouez vous-même, vous pouvez enregistrer le jeu de l'arpégiateur en temps réel sous forme de motif.

"Jouer des arpèges (Phrase/Arpeggio)" (p. 27)

1. **Appuyez sur [PHRASE/ARPEGGIO] de sorte qu'il s'allume.**

2. **Choisissez le modèle d'arpège que vous voulez utiliser.**

   Jouez un accord sur le clavier. L'instrument joue un arpège basé sur les notes de votre accord. Choisissez un modèle ou un style qui vous plaît.

MEMO

Si vous avez choisi un modèle de phrase, enfoncez une seule touche. Si vous jouez un accord, la phrase est basée sur la dernière touche enfoncée.

3. **Lancez l'enregistrement.**
4. **Pour arrêter le jeu de l'arpège, appuyez à nouveau sur [PHRASE/ARPEGGIO] de sorte qu'il s'éteigne.**

MEMO

Vous pouvez aussi changer de modèle et de style d'arpège en mode prêt à enregistrer (p. 67) ou en mode de simulation d'enregistrement (p. 68).

Créer votre propre modèle d'arpège (User Template)

Vous pouvez aussi créer un propre modèle d'arpège personnel en éditant les paramètres de l'un des modèles préprogrammés. Vous pouvez sauvegarder votre modèle personnel dans l'une des huits mémoires de **modèle utilisateur**.

1. **Appuyez sur [PHRASE/ARPEGGIO] de sorte qu'il s'allume.**

2. **Appuyez sur [0]~[9] et choisissez un modèle produisant des arpèges proches de ce que vous recherchez.**

   Le bouton [0] choisit le modèle utilisateur que vous avez créé.

   Vous pouvez ensuite choisir d'autres modèles utilisateur avec VALUE [-]/[+].

3. **Appuyez sur [PARAM] de sorte qu'il s'allume.**

   Vous pouvez alors éditer les paramètres d'arpège.

4. **Déplacez le curseur avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et spécifiez la valeur avec VALUE [-]/[+].**

   Pour en savoir plus sur les types et valeurs des paramètres, voyez la section **"Liste des paramètres des modèles utilisateur"** (p. 73) ci-dessous.

5. **Quand l'édition des paramètres est terminée, appuyez sur [WRITE].**

   Servez-vous de VALUE [-]/[+] pour choisir la mémoire (UserTemplate 1~8) où sauvegarder le modèle utilisateur.

NOTE
N'oubliez pas que si vous choisissez une mémoire contenant déjà un modèle utilisateur sauvegardé par vos soins, ses réglages sont écrasés et irrémédiablement perdus.

6. **Appuyez sur [ENTER].**

Quand le modèle utilisateur est sauvegardé, l'écran affiche "COMPLETED".

MEMO
Si vous ne souhaitez pas sauvegarder le modèle utilisateur, appuyez sur [EXIT].

A présent, quand vous voulez utiliser l'arpégiateur, vous pouvez appuyer sur [0] pour choisir le modèle utilisateur que vous venez de sauvegarder.

Liste des paramètres des modèles utilisateur

Style (style d'arpège)

Détermine le mode de jeu de base de l'arpège.

Pour en savoir plus sur les styles d'arpèges, voyez la section "**Liste des styles d'arpèges**" sous "**Liste des sons**".

MEMO
Vous pouvez aussi créer et sauvegarder des styles d'arpège de votre cru (p. 88).

Variation (variation d'arpège)

L'arpégiateur propose plusieurs variations (motifs de jeu) pour chaque style d'arpège. Ce paramètre permet de choisir le numéro de variation. Le nombre de variations change selon le style d'arpège.

Motif (séquence des notes de l'arpège)

Détermine la séquence des notes au sein de l'arpège.

UP: Les notes jouées sont produites en allant du grave à l'aigu.

DOWN: Les notes jouées sont produites en allant de l'aigu au grave.

UP&DOWN: Les notes jouées sont produites en allant du grave à l'aigu puis de l'aigu au grave.

RANDOM: Les notes jouées sont produites selon un ordre aléatoire.

NOTE-ORDER: Les notes jouées sont produites selon l'ordre dans lequel vous les avez jouées. En jouant les notes dans le bon ordre, vous pouvez produire des lignes mélodiques. Vous pouvez entrer jusqu'à 128 notes.

GLISSANDO: Chaque pas chromatique entre la note la plus grave et la note la plus aiguë est produit successivement et est répété vers le haut et vers le bas. Jouez uniquement la note la plus grave et la note la plus aiguë.

CHORD: Toutes les notes jouées sont produites simultanément.

AUTO1: Le timing de la production des notes est automatiquement déterminé et commence par la note la plus grave jouée.

AUTO2: Le timing de la production des notes est automatiquement déterminé et commence par la note la plus aiguë jouée.

PHRASE: Une pression sur une seule touche produit une phrase basée sur la hauteur de la note jouée. Si vous enfoncez plusieurs touches, la touche actionnée en dernier lieu est prise en considération.

MEMO
Pour un modèle de phrase, ce paramètre est réglé sur "PHRASE".

Accent Rate (accentuation de l'arpège)

Modifie l'intensité des accents et la longueur des notes pour moduler le "groove" de l'arpège. Un réglage "100%" produit un groove extrêmement prononcé.

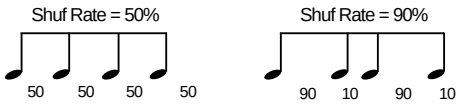
Valeur: 0~100%

Shuf Rate (degré de shuffle de l'arpège)

Ce réglage permet de modifier le timing des notes pour créer des rythmes syncopés.

Avec un réglage "50%", les notes ont un espacement régulier. Plus vous augmentez la valeur, plus le rythme sera syncopé.

Valeur: 0~100%



Shuf Resolution (résolution du shuffle de l'arpège)

Un effet syncopé est obtenu en retardant les battements de nombre pair (battements 2, 4, 6, …). Vous pouvez appliquer ce retard à des doubles croches ou à des croches.

Valeur: ♬ , ♪

Hold (commutateur de maintien d'arpèges)

Alterne entre le maintien (On) ou non (Off) des arpèges.

Valeur: OFF, ON

Kbd Velocity (dynamique du clavier)

Détermine le volume des notes que vous jouez.

Si la valeur de toucher de chaque note doit varier en fonction de la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur "REAL". Si la valeur de toucher de chaque note doit être fixe, quelle que soit la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur la valeur souhaitée (1~127).

Valeur: REAL, 1~127

Octave Range (plage d'octave de l'arpège)

Détermine la plage de l'arpège en octaves. Si vous souhaitez que l'arpège utilise exclusivement les notes que vous jouez, réglez ce paramètre sur "0". Pour que l'arpège produise les notes que vous jouez ainsi que des notes plus hautes d'une octave, réglez ce paramètre sur "+1". Pour que l'arpège produise les notes que vous jouez ainsi que des notes plus basses d'une octave, réglez ce paramètre sur "–1".

Valeur: –3~+3

Key Trigger (déclenchement de l'arpège)

Réglez ce paramètre sur "ON" si vous souhaitez déclencher l'arpège en enfonçant une touche. Si vous comptez déclencher l'arpège en même temps que le séquenceur, réglez ce paramètre sur "OFF".

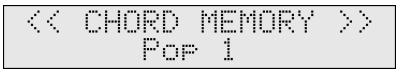
Valeur: OFF, ON

Enregistrer avec Chord Memory

Quand vous enregistrez un motif, vous pouvez appuyer sur [CHORD MEMORY] pour utiliser la fonction de mémoire d'accords.

"Jouer un accord d'un seul doigt (Multi-chord Memory)" (p. 28)

1. **Appuyez sur [CHORD MEMORY] de sorte qu'il s'allume.**



2. **Choisissez le groupe d'accords voulu.**

   Quand vous jouez sur le clavier, vous obtenez un accord de la structure définie, conformément à la touche enfoncée. Choisissez le groupe d'accords voulu p. 29).

3. **Lancez l'enregistrement.**

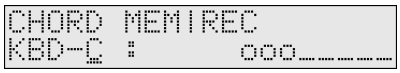
4. **Pour arrêter le jeu avec la fonction Chord Memory, appuyez sur le bouton [CHORD MEMORY] de sorte qu'il s'éteigne.**

MEMO

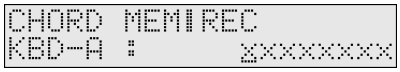
Vous pouvez aussi changer de groupe d'accords en mode d'attente d'enregistrement (p. 67) ou en mode de simulation d'enregistrement (p. 68).

Créer un groupe d'accords utilisateur (User Chord Set)

1. **Appuyez sur [CHORD MEMORY] de sorte qu'il s'allume.**
2. **Appuyez sur [PARAM] de sorte qu'il s'allume.**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR[◄] pour amener le curseur sur le nom de la touche.**



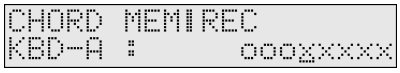
4. **Enfoncez une touche ou utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir la touche (C~B) dont vous voulez mémoriser l'accord.**
5. **Appuyez sur PAGE/CURSOR[►] pour déplacer le curseur à droite.**



6. **Enfoncez des touches pour entrer des accords.**

   L'écran indique le nombre de touches enfoncées.

   Vous pouvez entrer 8 notes.



7. **Relâchez toutes les touches.**

   Les accords sauvegardés précédemment sont effacés et les nouveaux accords sont sauvegardés.

8. **Répétez les étapes précédentes pour poursuivre l'entrée de données.**
9. **Quand votre groupe d'accords est prêt, appuyez sur [WRITE].**

10. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le numéro du groupe d'accords utilisateur.**

    Vous pouvez créer jusqu'à 8 groupes d'accords utilisateur.

11. **Appuyez sur [ENTER].**

Quand le groupe d'accords utilisateur est sauvegardé, l'écran affiche "COMPLETED".

Enregistrer pas à pas (Step Recording)

L'enregistrement pas à pas est une méthode qui consiste à enregistrer une par une les notes successives. Utilisez ce mode pour entrer des notes selon un timing précis, comme pour l'enregistrement de parties de percussion ou de basse, par exemple.

* *Vous ne pouvez pas enregistrer de données autres que les messages de note, comme les manipulations des commandes ou d'autres commandes de contrôle.*

1. Choix de la partie et du son à enregistrer

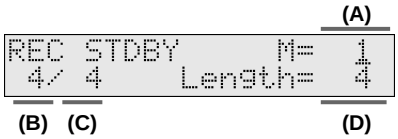
1. **Appuyez sur [PART SELECT] de sorte qu'il s'allume.**
2. **Choisissez la partie à enregistrer avec [0]~[9].**
   Pour choisir les parties 11~16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1]~[6] (p. 54).
3. **Choisissez un Patch avec VALUE [-]/[+].**

☞ **"Sélectionner un Patch"** (p. 24)

MEMO
Vous pouvez uniquement choisir des Patches de la catégorie assignée à la partie que vous enregistrez. Si vous souhaitez utiliser un Patch d'une autre catégorie, vous devez d'abord assigner cette catégorie à la partie à enregistrer. Pour en savoir plus, voyez **"Assigner des Patches d'une même catégorie à plusieurs boutons"** (p. 68).

2. Préparation à l'enregistrement

1. **Si la reproduction du motif est en cours, arrêtez-la.**
2. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [●].**
   [●] clignote et le mode **d'attente d'enregistrement** est activé.
3. **Déplacez le curseur avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et spécifiez la valeur avec VALUE [-]/[+].**



Valeurs

A: Définit la mesure à laquelle l'enregistrement commence.

B/C: Définit l'armure de temps du motif. Vous pouvez uniquement régler l'amure de temps d'un motif quand sa longueur est égale à 0.

D: Définit le nombre de mesures à enregistrer. Vous pouvez choisir plus de mesures que le motif n'en contient, mais pas moins.

☞ **"Effacer des mesures indésirables (PTN DELETE)"** (p. 84)

3. Enregistrement

1. **Appuyez sur [►] pour lancer l'enregistrement.**
2. **Utilisez VALUE [+]/[-] pour régler "Step".**

Step (longueur du pas)

Définit la longueur de la note.

Valeur: 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅰 , 𝅘𝅥𝅯₃ , 𝅘𝅥𝅮 , 𝅘𝅥𝅮₃ , ♩ , ♩₃ , 𝅗𝅥 , 𝅝

3. **Appuyez sur [PARAM].**
   Effectuez les autres réglages d'enregistrement pas à pas.
4. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "Gate" ou "Velocity".**
   Servez-vous de VALUE [-]/[+] pour régler leur valeur.

Gate (pourcentage de temps de maintien)

Définit la proportion de temps de maintien par rapport à la valeur de note choisie avec Step. Pour jouer des notes staccato, choisissez une valeur basse. Si vous voulez jouer des notes tenuto ou liées, choisissez une valeur élevée. En général, ce paramètre a un réglage d'environ "80%".

Valeur: 1~100%

Velocity

Définit la dynamique de la note jouée. Pour obtenir le volume correspondant exactement à la force exercée sur la touche, choisissez "REAL". Sinon, utilisez les réglages p (piano)=60, mf (mezzo forte)=90 ou f (forte)=120 comme référence.

Valeur: REAL, 1~127

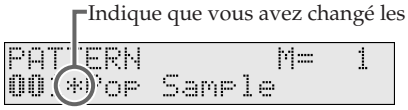
5. **Enfoncez une touche du clavier.**
   Quand vous relâchez la touche, la note est finalisée et vous pouvez entrer la note suivante.
   L'emplacement avance de la longueur définie par le paramètre Step.

MEMO
Si vous entrez une note ou un silence par erreur, appuyez sur [ERASE/UNDO] pour l'effacer. Quand vous effacez une note, la note en question est jouée par mesure de confirmation.

6. **Répétez les étapes 2~5 ci-dessus pour poursuivre l'entrée de données.**
   Les valeurs des paramètres Gate et Velocity de la note entrée précédemment sont conservées. Si ces réglages actuels vous conviennent pour la prochaine note à entrer, inutile de les changer.

MEMO
L'emplacement défini ne peut pas dépasser la longueur du motif. Quand vous atteignez la fin du motif, l'écran affiche "END".

7. **Quand vous avez entré toutes les notes voulues, appuyez sur [■] pour clôturer l'enregistrement.**



Entrer divers types de notes

Entrer un accord

Jouez l'accord. L'accord est entré quand vous relâchez simultanément toutes les touches. L'accord n'est pas entré tant que toutes les touches ne sont pas relâchées. Vous pouvez donc enfoncer d'autres touches pour modifier l'accord.

Entrer un silence

Appuyez sur [►►] au lieu d'enfoncer une touche.

Aucune note n'est entrée; par contre, l'emplacement avance de la longueur définie par le paramètre Step.

Entrer une liaison

En appuyant sur [►] au lieu d'enfoncer une autre touche, vous allongez la dernière note entrée de la valeur Step actuelle et vous entrez une liaison. Ainsi, par exemple, pour lier trois noires, réglez Step sur une noire et appuyez deux fois sur [►].

Entrer une ronde

Appuyez sur [►] après avoir entré une blanche.

Entrer une note pointée

Entrez d'abord la note non pointée. Réglez ensuite Step sur la moitié de la longueur de la dernière note entrée et appuyez sur [►].

Pour entrer une blanche pointée, par exemple, entrez d'abord une blanche. Réglez ensuite Step sur une noire et appuyez sur [►].

En cas d'erreur

Si vous entrez une note ou un silence par erreur, appuyez sur [ERASE/UNDO] pour l'effacer. Quand vous effacez une note, la note en question est jouée par mesure de confirmation.

Edition d'événements musicaux spécifiques (Microscope)

La fonction Microscope permet d'éditer des éléments individuels (**des événements**) dans les données de jeu enregistrées. Cela permet par exemple de déplacer un événement donné, de l'éditer avec précision ou d'effacer/d'insérer une note.

En mode Pattern, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [■] pour activer la page Microscope. Les événements de la partie actuelle du motif sélectionné sont affichés avec l'emplacement actuel (mesure–temps–clock).

Données musicales disponibles en mode Microscope

La fonction Microscope permet d'afficher et d'éditer les 8 types de données musicales (événements) suivants.

Note

Données produisant un son.

Valeur:

Note: C-1–G9 (Note)

Velo: 1–127 (Velocity)

Gate: 1–65535 (Gate Time)

PAft (aftertouch polyphonique)

Ces événements appliquent l'aftertouch aux touches individuelles.

Valeur:

Note: C-1–G9 (Note)

Value: 0–127

Le nom de la note est affiché entre parenthèses.

MEMO

Les données d'aftertouch polyphonique sont transmises indépendamment pour chaque touche afin de communiquer la force avec laquelle chaque touche est maintenue après son enfoncement initial. Vu que le RS-70 ne transmet pas de données d'aftertouch polyphonique, ces événements ne peuvent pas être enregistrés à partir du clavier du RS-70.

CtrlChg (commande de contrôle)

Ces événements correspondent à diverses commandes de contrôle servant à piloter des paramètres tels que la modulation et la position stéréo. Ces commandes sont surtout liées aux manipulations des commandes et du levier.

Valeur:

CC#: 0~127 (commande de contrôle)

Valeur: 0~127

Pour en savoir plus sur la fonction correspondant à chaque commande de contrôle, voyez **"Paramètres liés aux fonctions de jeu (CONTROLLER)"** (p. 126).

ProgChg (changement de programme)

Ces événements servent à choisir les sons (Patches). Ils sélectionnent le son correspondant au numéro de programme en question.

Valeur: 1~128 (numéro de programme)

Ch Aft (aftertouch de canal)

Ces événements appliquent l'aftertouch à chaque canal MIDI.

Valeur: 0~127

MEMO

Les données d'aftertouch de canal sont transmises pour un canal entier afin de communiquer la force avec laquelle les touches sont maintenues après leur enfoncement initial. Le clavier du RS-70 ne permet pas de transmettre des messages d'aftertouch de canal. Vous pouvez toutefois assigner la transmission de l'aftertouch de canal à une fonction de jeu comme une commande ou une pédale et enregistrer ces messages .

PitchBend

Ces événements changent la hauteur.

Valeur: –8192~+8191

TUNE (données Tune Request)

Cet événement invite un synthétiseur analogique à s'accorder. Il n'influence pas le fonctionnement du RS-70 même.

SYS-EX (messages système exclusif)

Il s'agit d'événements propres au RS-70. Si le message entier ne tient pas sur une ligne, " ⊪ " s'affiche sur le bord droit de l'écran.

Vous pouvez utiliser PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour faire défiler l'affichage.

Edition des données musicales

MEMO

Pour savoir comment éditer les messages SysEx, voyez **"Modifier des données SysEx" (p. 77)**.

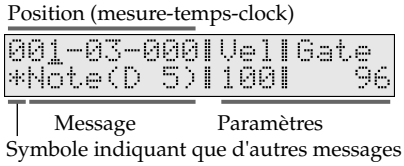
1. **Sélectionnez un motif que vous voulez éditer.**
2. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [■].**

   La page Microscope s'affiche.
3. **Choisissez la partie à éditer avec [0]~[9].**

   Pour choisir les parties 11~16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1]~[6] (p. 54).
4. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour amener le curseur sur la position (mesure-temps-clock) et servez-vous de VALUE [-]/[+] pour avancer ou reculer la position.**

   L'écran affiche le type et la valeur de l'événement enregistré à cette position.

   Vous pouvez aussi utiliser [◄◄]/[►►] pour déplacer la position actuelle une mesure à la fois, sans vous préoccuper de la position du curseur.



MEMO

Pour afficher une position (en clocks) où aucun événement n'est enregistré (comme c'est le cas quand vous voulez ajouter un événement, par exemple), amenez le curseur sur le réglage clock et appuyez sur [NUMERIC] pour qu'il s'allume. Spécifiez la valeur voulue avec [0]~[9] puis appuyez sur [ENTER].

5. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►] pour amener le curseur sous l'événement et réglez-en la valeur avec VALUE [-]/[+].**

Modifier des données SysEx

1. **A l'étape 4 ci-dessus, choisissez le message SysEx que vous voulez modifier.**

2. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**

   La page d'entrée SysEx apparaît.

   Appuyez sur PAGE/CURSOR [►] pour amener le curseur sur la position à modifier. (Vous ne pouvez pas choisir "F0" ni "F7".)

MEMO

Vous pouvez maintenir[SHIFT] enfoncé et utiliser PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour amener le curseur au début ou à la fin des données exclusives.

3. **Entrez la valeur.**
   - Pour entrer une valeur: appuyez sur VALUE [-]/[+] ou [0]~[9].
   - Pour entrer A~F: maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [0] (A)~[5] (F).
   - Pour entrer une valeur intermédiaire: amenez le curseur sur cet emplacement et appuyez sur [●]. La valeur "00" est insérée. Vous pouvez la modifier comme bon vous semble.
   - Pour effacer une valeur: amenez le curseur sur cet emplacement et appuyez sur [ERASE/UNDO].
4. **Appuyez sur [ENTER] pour finaliser les réglages effectués.**

   Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Auto Calc Checksum

Durant l'édition d'un message SysEx, vous pouvez appuyer sur [PARAM] de sorte que la somme de contrôle (Checksum) soit calculée automatiquement.

Quand ce paramètre est réglé sur "ON" et que vous appuyez sur [ENTER] après avoir édité un message, la somme de contrôle est calculée automatiquement et insérée devant le dernier octet (F7) du message.

MEMO

Ce paramètre est toujours réglé sur "ON" à la mise sous tension.

Choix des types de données musicales affichées (View Filter)

Vous pouvez définir les types de données musicales affichées. Vous pouvez donc limiter l'affichage à certains événements et faciliter ainsi la recherche des données voulues.

1. **A la page Microscope, appuyez sur [PARAM].**
2. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir le type de données musicales et VALUE [-]/[+] pour activer ("ON") l'affichage des données voulues.**
   Valeur:
   Note: OFF, ON
   Poly After (aftertouch polyphonique):OFF, ON
   Ctrl Change (commande de contrôle):OFF, ON
   Prog Change (changement de programme):OFF, ON
   Ch After (aftertouch de canal):OFF, ON
   Pitch Bend:OFF, ON
   SysEx (System Exclusive):OFF, ON
3. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page Microscope.**

Microscope Utility

Microscope Utility propose plusieurs fonctions. Pour en savoir plus sur chaque menu, voyez la page de référence indiquée.

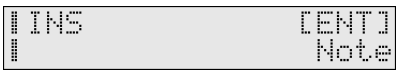
1: INS (Insert Event) (p. 78)
2: DEL (Delete Event) (p. 78)
3: MOVE (Move Event) (p. 78)
4: COPY (Copy Event) (p. 78)
5: PASTE (Paste Event) (p. 78)

Insérer des données musicales (INS)

1. **A la page Microscope, choisissez la position (mesure–temps–clock) où vous voulez insérer un événement.**

MEMO
Pour afficher une position (en clocks) où aucun événement n'est enregistré, amenez le curseur sur le réglage clock et appuyez sur [NUMERIC] pour qu'il s'allume. Spécifiez la valeur voulue avec [0]~[9] puis appuyez sur [ENTER].

2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Appuyez sur [1]pour sélectionner "1.INS".**
4. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le type de données musicales à insérer.**



Voici les événements que vous pouvez insérer:

Note
PAft: Aftertouch polyphonique
CtrlChg: Commande de contrôle
ProgChg: Changement de programme
Ch After: Aftertouch de canal
PitchBend: Pitch Bend
Tune: Données Tune Request
SysEx (Default):System Exclusive
SysEx (GM-ON):System Exclusive (GM-ON)
SysEx (GM2-ON):System Exclusive (GM2–ON)
SysEx (GM-OFF):System Exclusive (GM-OFF)

5. **Appuyez sur [ENTER] pour confirmer.**

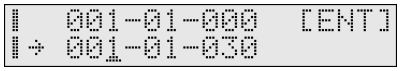
Effacer des données musicales (DEL)

1. **A la page Microscope, affichez l'événement à effacer.**
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Appuyez sur [2]pour sélectionner "2.DEL".**
   L'événement est effacé.
   Si vous le voulez, vous pouvez coller l'événement effacé par la suite.

☞ **"Coller des données musicales (PASTE)"** (p. 78)

Déplacer des données musicales (MOVE)

1. **A la page Microscope, affichez l'événement à déplacer.**
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Appuyez sur [3]pour sélectionner "3.MOVE".**
4. **Entrez la position (mesure–temps–clock) à laquelle vous voulez déplacer l'événement.**



Choisissez les paramètres mesure–temps–clock avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et entrez la valeur avec VALUE [-]/[+]. Vous pouvez aussi appuyer sur [NUMERIC] pour qu'il s'allume, définir la valeur avec [0]~[9] et appuyer sur [ENTER].

5. **Appuyez sur [ENTER] pour confirmer.**

Copier des données musicales (COPY)

Quand vous exécutez l'opération **COPY**, l'événement en question est sauvegardé temporairement, ce qui permet de le **coller** à l'endroit voulu.

1. **A la page Microscope, affichez l'événement à copier.**
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Appuyez sur [4] pour exécuter "4.COPY".**

Coller des données musicales (PASTE)

Quand vous exécutez l'opération **COPY**, l'événement en question est sauvegardé temporairement, ce qui permet de le **coller** à l'endroit voulu.

1. **A la page Microscope, choisissez la position où vous voulez coller l'événement copié.**

2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Appuyez sur [5] pour exécuter "5.PASTE".**

Editer les réglages d'un motif

Les **motifs** du RS-70 contiennent des réglages liés au motif entier et des réglages effectués individuellement pour chaque partie du motif. Voici les réglages effectués pour le motif entier:

- Les paramètres touchant le motif entier, comme le nom du motif et les réglages de reproduction des données de séquence (p. 79)
- Les réglages d'effets du motif (p. 80)

Voici les réglages effectués individuellement pour chaque partie du motif:

- Réglages des parties du motif (p. 80)
- Réglages d'effets des parties du motif (p. 82)

Effectuer les réglages touchant le motif entier

1. **Appuyez sur [PATTERN] pour l'allumer et activer le mode Pattern.**
2. **Choisissez un motif.**
3. **Appuyez sur [PARAM] de sorte qu'il s'allume.**

4. **Choisissez un paramètre avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et réglez-en la valeur avec VALUE [-]/[+].**

   Vous pouvez modifier les paramètres suivants.

☞ Pour savoir comment sauvegarder le motif édité, voyez **"Sauvegarder un motif"** (p. 82).

Réglages affectant le motif entier (paramètres Pattern Common)

Name (nom du motif)

Vous pouvez changer le nom du motif. Utilisez les boutons PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir les caractères et entrez le caractère voulu avec les boutons VALUE [-]/[+].

Valeur: espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

☞ Pour en savoir plus, voyez **"Attribuer un nom"** (p. 54).

Voice Rsv 1~16 (réserve de voix 1~16)

Le générateur de sons du RS-70 permet de produire simultanément jusqu'à 64 notes (voix). Si les données reçues entraînent un dépassement de cette limite de voix, des notes sont coupées. Le RS-70 dispose d'une fonction **Voice Rsv** qui permet de définir un nombre minimum de voix pour chaque partie. Si, par exemple, vous réglez Voice Rsv sur "10" pour la partie 16, celle-ci dispose de 10 voix pour les Tones Upper et Lower, même si le nombre total de voix produites par le RS-70 atteint la limite de 64. Ainsi, réglez le paramètre Voice Rsv pour chaque partie, en tenant compte du nombre de sons que vous voulez jouer et du nombre de Tones dans le Patch utilisé.

:

Valeur: 0~32

MEMO Vous ne pouvez pas choisir de réglage qui entraînerait un dépassement du nombre total de 32 voix pour l'ensemble des parties.

Level (niveau du motif)

Règle le volume du motif.

Valeur: 0~127

MFX Source

Quand le multi-effet (MFX) est utilisé en mode Pattern, ce paramètre détermine si l'effet utilise les réglages du motif même ou ceux du Patch assigné à la partie (p. 91).

Valeur:

PTN/PERF: Le multi-effet (MFX) est appliqué selon les paramètres d'effet du motif même.

PART1–PART16: Le multi-effet (MFX) est appliqué selon les paramètres du Patch sélectionné pour la partie.

Paramètres liés au séquenceur (paramètres Pattern Sequencer)

Pattern Tempo

Définit le tempo au début du motif.

Valeur: 5~300 (bpm)

Tempo Change (changement de tempo du motif)

Vous pouvez définir un changement graduel de tempo sur toute la longueur du motif. Quand ce paramètre est réglé sur **ON**, le tempo change graduellement jusqu'à la valeur définie à la fin du motif avec **End Tempo** (voyez le paramètre suivant).

Valeur: OFF, ON

MEMO Vous ne pouvez pas changer ce réglage durant la reproduction.

End Tempo (tempo final du motif)

Définit le tempo en vigueur à la fin du motif quand le paramètre **Pattern Tempo** est réglé sur **ON**.

Valeur: 5~300 (bpm)

MEMO Vous ne pouvez pas changer ce réglage durant la reproduction.

Tempo Chg Crv (courbe de changement de tempo du motif)

Définit la courbe de changement de tempo.

Valeur:

LINEAR: Le tempo change de façon linéaire sur toute la longueur du motif.

CURVE1: Le tempo change progressivement dans un premier temps puis de façon plus abrupte.

CURVE2: Le tempo change de façon abrupte dans un premier temps puis de manière plus progressive.

Editer les réglages d'effets d'un motif

En mode Pattern, vous pouvez appuyer sur [EFFECTS] pour éditer les réglages d'effets d'un motif. Pour en savoir plus, voyez **"Ajouter des effets"** (p. 91).

☞ Pour savoir comment sauvegarder le motif édité, voyez **"Sauvegarder un motif"** (p. 82).

Editer les réglages de parties d'un motif (Part Setup)

1. **Appuyez sur [PATTERN] pour l'allumer et activer le mode Pattern.**
2. **Choisissez un motif.**
3. **Appuyez sur [PART SELECT] de sorte qu'il s'allume.**
4. **Appuyez sur [PARAM] de sorte qu'il s'allume.**
5. **Choisissez la partie à éditer avec [0]~[9].**
   Pour choisir les parties 11~16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1]~[6] (p. 54).
   Vous pouvez éditer librement les paramètres Part Setup.
6. **Choisissez un paramètre avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et réglez-en la valeur avec VALUE [-]/[+].**
   Vous pouvez modifier les paramètres suivants.

☞ Pour savoir comment sauvegarder le motif édité, voyez **"Sauvegarder un motif"** (p. 82).

Paramètres de parties d'un motif

Level (niveau de la partie)

Règle le volume de chaque partie. Ce paramètre sert principalement à régler la balance de volume entre les parties.

Valeur: 0~127

Pan (position stéréo des parties)

Quand vous travaillez en stéréo, ce paramètre définit la position stéréo (Pan) de chaque partie. Plus vous augmentez la valeur L et plus le son se déplace vers le côté gauche de l'image stéréo. De même, plus vous augmentez la valeur R et plus le son se déplace vers le côté droit de l'image stéréo. Le réglage RANDOM produit un effet spécial faisant voyager le son de façon aléatoire entre les canaux gauche et droit à chaque pression sur une touche.

Valeur: RANDOM, L63~63R

Receive Ch (canal de réception)

Quand vous choisissez un motif, le RS-70 fonctionne comme un module de sons MIDI multitimbral à seize parties. Ce paramètre définit le canal de réception MIDI pour chaque partie.

Valeur: 1~16

NOTE

Quand vous utilisez le séquenceur rapide (Quick Sequencer), chaque partie est réglée sur les canaux suivants (sauf si vous les modifiez). Ne changez pas ces réglages si vous utilisez le séquenceur rapide.

PART [1]	(PIANO)	Canal 1
PART [2]	(KBD & ORGAN)	Canal 2
PART [3]	(GUITAR)	Canal 3
PART [4]	(ORCH)	Canal 4
PART [5]	(WORLD)	Canal 5
PART [6]	(BRASS)	Canal 6
PART [7]	(VOCAL & PAD)	Canal 7
PART [8]	(SYNTH)	Canal 8
PART [9]	(BASS)	Canal 9
PART [10 (0)]	(RHYTHM & SFX)	Canal 10
PART [11]		Canal 11
PART [12]		Canal 12
PART [13]		Canal 13
PART [14]		Canal 14
PART [15]		Canal 15
PART [16]		Canal 16

Receive Sw (commutateur de réception)

Normalement, ce paramètre reste sur "ON". Si vous voulez utiliser un module de sons externe pour reproduire une partie donnée, vous pouvez régler ce paramètre sur "OFF" afin de couper le générateur de sons interne pour la partie en question.

Valeur: OFF, ON

MEMO

Le clavier du RS-70 ne joue pas les parties du générateur de sons interne dont le paramètre Receive Sw est réglé sur "OFF". Si vous voulez étouffer une partie donnée pendant la reproduction de motif (pour jouer vous-même au clavier la partie manquante d'un style "Minus-One", par exemple), coupez-la avec la fonction Track Mute (p. 67).

Receive Prg Chg (commutateur de réception de changement de programme)

Détermine pour chaque partie si les messages MIDI de changement de programme sont reçus (ON) ou non (OFF).

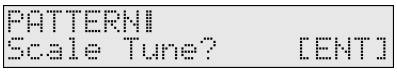
Valeur: OFF, ON

Receive Bank Sel (commutateur de réception de sélection de banque)

Détermine pour chaque partie si les messages MIDI de sélection de banque sont reçus (ON) ou non (OFF).

Valeur: OFF, ON

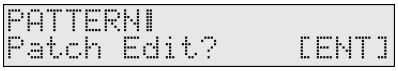
Scale Tune



Vous pouvez choisir un réglage de gamme (Scale Tune) différent pour chaque partie. Appuyez sur [ENTER] pour afficher la page de réglages Scale Tune. Pour en savoir plus, voyez **"Editer les réglages Scale Tune (SCALE TUNE)"** (p. 81).

☞ Pour savoir comment éditer le réglage Scale Tune du mode Patch, voyez **"Réglages de gamme d'un Patch (PATCH SCALE)"** (p. 128).

Patch Edit



Le Patch assigné à chaque partie est aussi éditable en mode Pattern. Vous pouvez appuyer sur [ENTER], éditer les paramètres du Patch et le sauvegarder comme en mode Patch (p. 55).

Si vous décidez d'arrêter l'édition du Patch, appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page affichée ci-dessus.

NOTE

Les modes Patch et Pattern partagent les mêmes Patches. Par conséquent, si vous sauvegardez un Patch dans un de ces modes, vous entendez la nouvelle version du Patch quand vous le choisissez dans l'autre mode. Tenez-en compte lors de la sauvegarde de Patches afin d'éviter des surprises telles que des changements intempestifs du son des Patches utilisés en mode Pattern.

Imaginons qu'un même Patch est sélectionné à la fois en mode Patch et en mode Pattern; vous le sauvegardez dans l'un de ces modes puis vous changez de mode: dans ce cas, le Patch sonne toujours selon les réglages antérieurs à la sauvegarde. En revanche, dès que vous sélectionnez à nouveau ce Patch ou motif, le Patch sonne conformément aux réglages fraîchement sauvegardés.

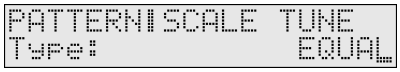
Editer les réglages Scale Tune (SCALE TUNE)

La fonction Scale Tune permet d'utiliser une série de tempéraments différents. Vous pouvez régler la hauteur de chacune des notes C~B par centièmes de demi-ton (cents).

Les réglages Scale Tune sont effectués indépendamment pour chaque partie.

☞ Pour savoir comment éditer le réglage Scale Tune du mode Patch, voyez **"Réglages de gamme d'un Patch (PATCH SCALE)"** (p. 128).

1. **Choisissez le paramètre Part Setup "Scale Tune" (p. 81)**
2. **Appuyez sur [ENTER].**



3. **Choisissez "Type" ou "Tune" avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et réglez-en la valeur avec VALUE [-]/[+].**
4. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran ci-dessus.**

Type (type de gamme de partie)

Le paramètre "Type" permet de faire appel à divers réglages de gammes pour la fonction Scale Tune. Quand vous changez le "Type", tous les paramètres Scale Tune sont automatiquement modifiés.

EQUAL (gamme tempérée):
Cette gamme divise une octave en 12 parties égales; elle est la gamme la plus utilisée par la musique occidentale.

JUST (maj) en Do (gamme juste (majeure)):
Avec cette gamme, les accords parfaits principaux ont un son plus pur qu'avec la gamme tempérée. Cependant, cet effet n'est obtenu que pour une seule tonalité: en cas de transposition, les accords deviendront ambigus.

JUST (min) en Do (gamme juste (mineure)):
Avec cette gamme, les accords parfaits principaux ont un son plus pur qu'avec la gamme tempérée. Cependant, cet effet n'est obtenu que pour une seule tonalité: en cas de transposition, les accords deviendront ambigus.

ARABIC (gamme arabe):
Avec cette gamme, Mi et Si sont un quart de ton plus bas tandis que Do#, Fa# et Sol# sont un quart de ton plus haut que dans la gamme tempérée. Les intervalles entre Sol et Si, Do et Mi, Fa et Sol#, Sib et Do# ainsi que Mib et Fa# représentent des tierces naturelles et sont à mi-chemin entre une tierce majeure et une tierce mineure.

Tune C–B (réglage de gamme C~B des parties)

Permet d'effectuer des réglages de gamme pour chaque partie.

Valeur: –64~+63

Editer les réglages d'effets pour chaque partie du motif (Pattern Part Effect)

1. **Appuyez sur [PATTERN] pour l'allumer et activer le mode Pattern.**
2. **Choisissez un motif.**
3. **Appuyez sur [PART SELECT] de sorte qu'il s'allume.**
4. **Choisissez la partie dont vous voulez éditer les réglages avec [0]~[9].**
   Pour choisir les parties 11~16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1]~[6] (p. 54).
5. **Appuyez sur [EFFECTS] de sorte qu'il s'allume.**
   Réglez les paramètres d'effets des parties du motif comme bon vous semble.
6. **Choisissez un paramètre avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et réglez-en la valeur avec VALUE [-]/[+].**
   Vous pouvez modifier les paramètres suivants.

☞ Pour savoir comment sauvegarder le motif édité, voyez **"Sauvegarder un motif"** (p. 82).

Master Effects Switch (commutateur d'effet)

Vous pouvez aussi régler ici le commutateur d'effet (Master Effect Switch). Pour en savoir plus, voyez **"Activation et coupure des effets (MASTER EFFECT SWITCH)"** (p. 91).

MFX Switch

Active/coupe le multi-effet pour chaque partie.

Valeur: BYPASS, ON

Chorus Send Lvl (niveau d'envoi au chorus)

Définit le niveau de chorus appliqué à chaque partie.

Valeur: 0~127

Reverb Send Lvl (niveau d'envoi à la réverb)

Définit le niveau de réverb appliqué à chaque partie.

Valeur: 0~127

Sauvegarder un motif

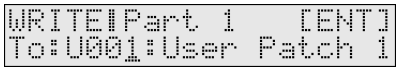
Pour sauvegarder un motif que vous avez enregistré ou modifié, procédez comme suit.

1. **Appuyez sur [WRITE].**
   Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le numéro de la mémoire (001~256) où vous voulez sauvegarder le motif utilisateur.

NOTE N'oubliez pas que si vous choisissez une mémoire contenant déjà un motif utilisateur sauvegardé par vos soins, ses réglages sont écrasés et irrémédiablement perdus.

2. **Appuyez sur [ENTER].**
   Si vous avez édité des Patches pour certaines parties, le message suivant s'affiche.

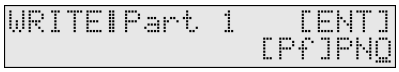
   Si vous n'avez édité aucun Patch du motif, le motif utilisateur est déjà sauvegardé et l'écran affiche "COMPLETED".
3. **Pour sauvegarder le Patch édité, appuyez sur [ENTER].**
   L'écran indique la partie pour laquelle le Patch édité est utilisé. Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le numéro de la mémoire (U001~U128) où vous voulez sauvegarder le motif utilisateur.



   Si vous ne souhaitez pas sauvegarder le Patch utilisateur, appuyez sur [EXIT].

NOTE N'oubliez pas que si vous choisissez une mémoire contenant déjà un Patch utilisateur sauvegardé par vos soins, ses réglages sont écrasés et irrémédiablement perdus.

4. **Appuyez sur [ENTER].**
5. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour définir la catégorie du Patch utilisateur à sauvegarder.**



☞ Pour en savoir plus sur les catégories, voyez **"Catégories de Patch"** (p. 60).

6. **Appuyez à nouveau sur [ENTER] pour exécuter l'opération.**
   Quand le Patch est sauvegardé, l'écran affiche "COMPLETED". Si vous avez édité plusieurs Patches, les parties utilisant ces Patches s'affichent tour à tour.
   Répétez les étapes 3~6.
7. **Une fois que vous avez sauvegardé tous les Patches voulus, l'écran active la page affichée à l'étape 1.**

8. **Appuyez sur [ENTER].**

Quand le motif utilisateur est sauvegardé, l'écran affiche "COMPLETED".

MEMO Si vous ne souhaitez pas sauvegarder le motif utilisateur, appuyez sur [EXIT].

Si vous ne changez pas le réglage **"Name (nom du motif)"** (p. 79), le motif portera le même nom que l'original édité.

Fonctions pratiques d'édition de motif (Pattern Utility)

Pattern Utility propose une série de fonctions (comme la copie ou l'initialisation de motif) qui vous serviront dans l'édition de vos motifs.

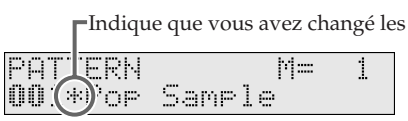
1. **Appuyez sur [PATTERN] pour l'allumer et activer le mode Pattern.**
2. **Choisissez un motif.**
3. **Appuyez sur [UTILITY].**
4. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir une fonction au menu Utility suivant.**

   Pour en savoir plus sur chaque menu, voyez la page de référence indiquée.

   1: PTN ERASE (Pattern Erase) (p. 83)
   2: PTN DELETE (Pattern Delete) (p. 84)
   3: PTN QUANTIZE (Pattern Quantize) (p. 84)
   4: PTN COPY (Pattern Copy) (p. 84)
   5: PTN INSERT (Pattern Insert) (p. 85)
   6: PTN TRANSPOSE (Pattern Transpose) (p. 85)
   7: PTN CHG VEL (Pattern Change Velocity) (p. 86)
   8: PTN CHG GT (Pattern Change Gate Time) (p. 86)
   9: PTN SHIFT CLK (Pattern Shift Clock) (p. 87)
   10: PTN DATA THIN (Pattern Data Thin) (p. 87)
   11: PTN INIT (Pattern Initialize) (p. 88)
   12: PTN→ ARP CONV (Pattern to Arpeggio Convert) (p. 88)
   13: PART PRM COPY (Part Parameter Copy) (p. 89)
   14: XFER to MIDI (Transfer to MIDI) (p. 90)
   15: FACTORY RESET (Factory Reset) (p. 90)
5. **Appuyez sur [ENTER].**
6. **Choisissez un paramètre avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et réglez-en la valeur avec VALUE [-]/[+].**

* *Pour les paramètres offrant une plage de réglage, vous pouvez appuyer sur PAGE/CURSOR [►] pour déplacer le curseur.*

7. **Quand vous avez fini tous les réglages, appuyez sur [ENTER] pour exécuter la fonction.**
8. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.**



Supprimer des motifs indésirables (PTN ERASE)

Cette opération efface toutes les données de jeu d'un motif ou une partie de ces données. Les données de jeu supprimées sont remplacées par des silences et les mesures originales sont conservées.

Part

Définit la ou les parties dont vous supprimez des données.

Choisissez "ALL" pour sélectionner toutes les parties.

Valeur: ALL, 1~16

MEMO

Vous pouvez aussi choisir la partie en appuyant sur [0]~[9] ou en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [1]~[6].

Meas (nombre de mesures)

Définit la plage de mesures où les données sont supprimées.

Valeur:

Meas: Définit la mesure de départ pour la suppression des données.

for: Définit le nombre de mesures dont les données sont supprimées. Si vous choisissez "ALL", les données sont supprimées à partir de la mesure choisie avec **Meas** jusqu'à la mesure finale du motif.

Event

Définit le type de données musicales à supprimer.

Valeur:

ALL: Toutes les données musicales

NOTE: Données de note (C-1~G 9)
Définit la plage de notes. Vous pouvez aussi définir cette plage en enfonçant des touches du clavier.

P.AFT: Aftertouch polyphonique

C.C.: Commandes de contrôle (0~127)

PROG: Numéros de programme (0~127)

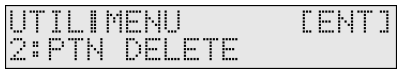
C.AFT: Aftertouch de canal

BEND: Pitch Bend

SYS-EX: Messages SysEx

TUNE: Données Tune Request

Effacer des mesures indésirables (PTN DELETE)



Meas (nombre de mesures)

Définit la plage de mesures où les données sont effacées.

Valeur:

Meas: Définit la mesure de départ pour l'effacement des données.

for: Définit le nombre de mesures à effacer. Si vous choisissez "ALL", les données sont effacées à partir de la mesure choisie avec **Meas** jusqu'à la mesure finale du motif.

Corriger le timing d'un motif (PTN QUANTIZE)

Cette opération corrige le timing des données d'un motif conformément à la valeur de note que vous définissez.

Part

Définit la ou les parties auxquelles vous appliquez la quantification.

Choisissez "ALL" pour sélectionner toutes les parties.

Valeur: ALL, 1~16

MEMO

Vous pouvez aussi choisir la partie en appuyant sur [0]~[9] ou en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [1]~[6].

Meas (nombre de mesures)

Définit la plage de mesures à laquelle vous appliquez la quantification.

Valeur:

Meas: Définit la mesure de départ pour la quantification.

for: Définit le nombre de mesures à quantifier. Si vous choisissez "ALL", les données sont quantifiées à partir de la mesure choisie avec **Meas** jusqu'à la mesure finale du motif.

Note

Définit la plage de notes à quantifier. Vous pouvez aussi définir cette plage en enfonçant des touches du clavier.

Valeur: C-1~G 9

Type

Définit le type de quantification.

Valeur:

GRID: Les notes sont quantifiées conformément aux intervalles de la valeur de note choisie.

SHUFFLE: Les notes sont quantifiées pour produire un effet syncopé.

Grid Resolution

Ce paramètre sert quand Type est réglé sur "GRID". Il définit l'intervalle de quantification sous forme d'une valeur de note. Choisissez la plus petite valeur de note des données quantifiées avec Grid Quantize.

Valeur: 𝅘𝅥𝅯 , 𝅘𝅥𝅯₃ , 𝅘𝅥𝅮 , 𝅘𝅥𝅮₃ , ♪ , ♩₃ , ♩

Grid Strength

Ce paramètre sert quand Type est réglé sur "GRID". Il détermine le degré de correction des notes par rapport à la grille définie avec le paramètre Grid Resolution. Le réglage "100%" corrige les notes exactement en fonction du timing défini par le paramètre Grid Resolution. Plus ce pourcentage diminue, plus la correction du timing est laxiste; le réglage "0%" ne produit aucune quantification.

Valeur: 0~100 (%)

Shuf Resolution (résolution du shuffle)

Ce paramètre sert quand Type est réglé sur "SHUFFLE". Il définit la valeur de note utilisée pour la quantification.

Valeur: 𝅘𝅥𝅮 , ♪

Shuf Rate (degré de quantification de shuffle)

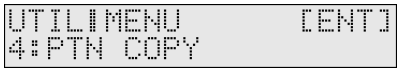
Ce paramètre sert quand Type est réglé sur "SHUFFLE". Il définit le degré de décalage du temps faible par rapport au temps fort en fonction de la résolution Shuffle. Avec un réglage de "50%", le temps faible se situe exactement à mi-chemin entre deux temps forts adjacents. Le réglage de "0%" ramène le temps faible jusqu'au temps fort précédent. Le réglage "100%" déplace le temps faible jusqu'au temps fort suivant.

Valeur: 0~100 (%)

Copier un motif (PTN COPY)

Cette opération copie des données vers le motif actuel.

Vous pouvez copier des données du motif actuel ou d'un autre motif utilisateur vers le motif actuel.



Src

Définit le motif source de la copie.

Valeur: 001~256

Part

Sélectionne la partie à copier.

Choisissez "ALL" pour sélectionner toutes les parties.

Valeur: ALL, 1~16

MEMO

Vous pouvez aussi choisir la partie en appuyant sur [0]~[9] ou en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [1]~[6].

Meas (nombre de mesures)

Définit la plage de mesures à copier.

Valeur:

Meas: Définit la mesure de départ pour la copie. Si vous choisissez "SETUP", la copie commence à la première mesure et inclut les **données de configuration du motif**.

for: Définit le nombre de mesures à copier. Si vous choisissez "ALL", les données sont copiées à partir de la mesure choisie avec **Meas** jusqu'à la mesure finale du motif.

A propos des données de configuration de motif

Quand vous choisissez **SETUP** comme point de départ pour l'extrait à copier, les réglages suivants sont copiés en même temps que les données de séquence. Ces réglages sont ce qu'on appelle des **données de configuration de motif**.

- Nom de motif
- Réglages de réserve de voix
- Niveau du motif
- MFX Source
- Réglages de MFX
- Réglages de chorus
- Réglages de réverbération
- Niveau de partie*
- Position stéréo (Pan) de partie*
- Canal de réception*
- Commutateur de réception*
- Réception de changement de programme*
- Réception de sélection de banque*
- Tempérament*
- Patches*

* *L'astérisque indique les paramètres réglés individuellement pour chaque partie.*

Event

Définit le type de données musicales à copier.

Valeur:

ALL: Toutes les données musicales

NOTE: Données de note (C-1~G 9)
Définit la plage de notes. Vous pouvez aussi définir cette plage en enfonçant des touches du clavier.

P.AFT: Aftertouch polyphonique

C.C.: Commandes de contrôle (0~127)

PROG: Numéros de programme (0~127)

C.AFT: Aftertouch de canal

BEND: Pitch Bend

SYS-EX: Messages SysEx

TUNE: Données Tune Request

To Meas

Définit la mesure de départ de la partie de destination pour la copie.

Valeur: SETUP, 001~998

Si vous avez choisi "SETUP" pour **Meas**, ce paramètre est réglé d'office sur "SETUP".

Mode

Définit le mode de copie.

Valeur:

REPLACE: Les données musicales présentes à l'emplacement de destination sont supprimées (écrasées) lors de la copie.

MIX: Les données présentes à l'emplacement de destination sont combinées avec les données copiées.

Times

Définit le nombre de fois que les données sont copiées.

Valeur: 1~998

Insérer des mesures vides (PTN INSERT)

Cette fonction permet d'insérer des mesures vides à l'emplacement défini d'un motif. Si vous souhaitez ajouter des données au milieu d'un motif, utilisez cette fonction pour insérer une ou plusieurs mesures vides que vous pouvez enregistrer par la suite. Les mesures insérées ont la même armure de temps que le motif.

Meas (nombre de mesures)

Définit le nombre de mesures vides à insérer.

Meas: Définit la mesure à laquelle les mesures vides sont insérées.

for: Définit le nombre de mesures à insérer.

Transposer la hauteur (PTN TRANSPOSE)

Cette opération transpose les numéros de note (hauteur) de chaque partie d'un motif.

Part

Sélectionne la ou les parties à transposer.

Choisissez "ALL" pour sélectionner toutes les parties.

Valeur: ALL, 1~16

MEMO

Vous pouvez aussi choisir la partie en appuyant sur [0]~[9] ou en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [1]~[6].

Meas (nombre de mesures)

Définit la plage de mesures à transposer.

Valeur:

Meas: Définit la mesure de départ pour la transposition.

for: Définit le nombre de mesures à transposer. Si vous choisissez "ALL", les données sont transposées à partir de la mesure choisie avec **Meas** jusqu'à la mesure finale du motif.

Note

Définit la plage de notes à transposer.

Valeur: C-1~G 9

Bias

Règle la quantité de transposition par pas de demi-tons. La valeur "0" ne produit aucune transposition.

Valeur: –99~+99

Modifier la dynamique des notes (PTN CHG VEL)

Cette opération modifie la dynamique (toucher) des notes enregistrées dans le motif.

MEMO

Si cette opération aboutit à une dynamique supérieure à 127 (ou inférieure à 1), la valeur de dynamique sera limitée à 127 (ou 1).

Part

Définit la partie dont vous modifiez la dynamique.

Choisissez "ALL" pour sélectionner toutes les parties.

Valeur: ALL, 1~16

MEMO

Vous pouvez aussi choisir la partie en appuyant sur [0]~[9] ou en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [1]~[6].

Meas (nombre de mesures)

Définit la plage de mesures où la dynamique change.

Valeur:

Meas: Définit la mesure initiale pour le changement de dynamique.

for: Définit le nombre de mesures où la dynamique change. Si vous choisissez "ALL", toutes les données de dynamique changent à partir de la mesure choisie avec **Meas** jusqu'à la mesure finale du motif.

Note

Définit la plage de notes dont vous changez la dynamique. Vous pouvez aussi définir cette plage en enfonçant des touches du clavier.

Valeur: C-1~G 9

MODE

Définit comment le changement de dynamique s'opère.

Valeur:

SET TO: Règle toutes les données de dynamique de la plage définie sur une valeur fixe.

BIAS: Ajoute/soustrait une valeur de dynamique définie aux/des données de dynamique de la plage choisie. Ainsi, par exemple, si vous réglez **BIAS** sur "20", une valeur de dynamique de 70 passe à 90.

MAGNIFY: Les différences entre les valeurs de dynamique au sein de l'extrait défini augmentent/diminuent selon le pourcentage spécifié. La valeur "100%" ne produit aucun changement. Les réglages supérieurs à 100% amplifient les différences et les réglages inférieurs à 100% les réduisent. Pour réduire de moitié les différences entre les valeurs de dynamique originales, par exemple, réglez ce paramètre sur "50%". Pour doubler les différences entre les valeurs de dynamique, réglez ce paramètre sur "200%". Choisissez "0%" pour régler toutes les valeurs de dynamique sur 64.

Choisissez MODE et appuyez sur [►] pour afficher les pages de réglage de chaque paramètre. Servez-vous de VALUE [-]/[+] pour régler la valeur.

- Si vous choisissez SET TO

Valeur: 1~127

- Si vous choisissez BIAS

Valeur: –99~+99

- Si vous choisissez MAGNIFY

Valeur:

Magnify: 0–200 [%]

Modifier la durée des notes (PTN CHG GT)

Cette opération modifie le temps de maintien (durée) des notes enregistrées dans le motif. Cette fonction permet de rendre une exécution plus staccato ou tenuto.

Part

Définit la partie dont vous changez le temps de maintien.

Choisissez "ALL" pour sélectionner toutes les parties.

Valeur: ALL, 1~16

MEMO

Vous pouvez aussi choisir la partie en appuyant sur [0]~[9] ou en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [1]~[6].

Meas (nombre de mesures)

Définit la plage de mesures où vous réglez le temps de maintien.

Valeur:

Meas: Définit la mesure de départ pour le réglage du temps de maintien.

for: Définit le nombre de mesures à régler. Si vous choisissez "ALL", les temps de maintien changent à partir de la mesure choisie avec **Meas** jusqu'à la mesure finale du motif.

Note

Définit la plage de notes dont vous changez le temps de maintien. Vous pouvez aussi définir cette plage en enfonçant des touches du clavier.

Valeur: C-1~G 9

MODE

Définit comment le temps de maintien est modifié.

Valeur:

SET TO: Règle tous les temps de maintien de la plage définie sur une valeur fixe.

BIAS: Ajoute une valeur de temps de maintien définie aux données de temps de maintien de la plage choisie. Ainsi, si vous réglez **BIAS** sur "–30", un temps de maintien original de 90 passe à 60.

MAGNIFY: Les temps de maintien au sein de l'extrait défini augmentent/diminuent selon le pourcentage spécifié. La valeur "100%" ne produit aucun changement. Les réglages supérieurs à 100% amplifient les différences et les réglages inférieurs à 100% les réduisent. Pour réduire de moitié les différences entre les valeurs de temps de maintien originales, par exemple, réglez ce paramètre sur "50%". Pour doubler les différences entre les valeurs de temps de maintien, réglez ce paramètre sur "200%".

Choisissez MODE et appuyez sur [▶] pour afficher les pages de réglage de chaque paramètre. Servez-vous de VALUE [-]/[+] pour régler la valeur.

- Si vous choisissez SET TO

Valeur: 1~384

- Si vous choisissez BIAS

Valeur: –99~+99

- Si vous choisissez MAGNIFY

Valeur:

Magnify: 0~200 [%]

Avancer et reculer les données de motif (PTN SHIFT CLK)

Cette opération permet de décaler par clocks le timing des données musicales d'un motif vers l'avant ou vers l'arrière. Utilisez cette opération pour décaler légèrement le timing général.

NOTE

Quand vous exécutez cette fonction, les données qui seraient normalement déplacées avant le début du motif sont automatiquement placées au début du motif. Si cette opération déplace des données après la fin du motif, le nombre de mesures requis est automatiquement créé. L'armure de temps des nouvelles mesures créées est identique à celle de la mesure juste avant les mesures insérées.

Part

Spécifie la ou les parties dont vous décalez le timing.

Choisissez "ALL" pour sélectionner toutes les parties.

Valeur: ALL, 1~16

MEMO

Vous pouvez aussi choisir la partie en appuyant sur [0]~[9] ou en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [1]~[6].

Meas (nombre de mesures)

Définit la plage de mesures où les données musicales sont décalées par clocks.

Valeur:

Meas: Définit la mesure de départ pour le décalage des données.

for: Définit le nombre de mesures à décaler. Si vous choisissez "ALL", les données sont décalées à partir de la mesure choisie avec **Meas** jusqu'à la mesure finale du motif.

Event

Définit le type de données musicales à décaler dans le temps.

Valeur:

ALL: Toutes les données musicales

NOTE: Données de note (C-1~G 9)
Définit la plage de notes. Vous pouvez aussi définir cette plage en enfonçant des touches du clavier.

P.AFT: Aftertouch polyphonique

C.C.: Commandes de contrôle (0~127)

PROG: Numéros de programme (0~127)

C.After: Aftertouch de canal

BEND: Pitch Bend

SYS-EX: Messages SysEx

TUNE: Données Tune Request

Bias

Définit l'ampleur (nombre de clocks) du déplacement des données musicales.

Valeur: –99~+99

Extraire les données superflues (PTN DATA THIN)

Comme des données telles que le Pitch Bend ou des commandes de contrôle font varier la valeur en continu, elles peuvent occuper une quantité considérable de mémoire. L'opération "Ptn Data Thin" permet de réduire le volume de ces données sans affecter le son de l'exécution.

Part

Spécifie la ou les parties dont vous réduisez les données.

Choisissez "ALL" pour sélectionner toutes les parties.

Valeur: ALL, 1~16

MEMO

Vous pouvez aussi choisir la partie en appuyant sur [0]~[9] ou en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [1]~[6].

Meas (nombre de mesures)

Définit la plage de mesures où les données sont réduites.

Valeur:

Meas: Définit la mesure de départ pour la réduction des données.

for: Définit le nombre de mesures où les données sont réduites. Si vous choisissez "ALL", les données sont réduites à partir de la mesure choisie avec **Meas** jusqu'à la mesure finale du motif.

Event

Définit le type de données musicales à réduire.

Valeur:

ALL: Toutes les données musicales

P.AFT: Aftertouch polyphonique

C.C.: Commandes de contrôle (0~127)

C.AFT: Aftertouch de canal

BEND: Pitch Bend

Value
Définit l'ampleur de la réduction des données. Si vous réduisez des données contenant des changements rapides, réglez ce paramètre sur une valeur élevée.

Valeur: 0~99

Time
Définit l'intervalle de temps pour la réduction des données. Si vous réduisez des données qui changent de façon progressive, réglez ce paramètre sur une valeur élevée.

Valeur: 0~99

Initialiser les paramètres d'un motif (PTN INIT)

Cette opération initialise les réglages de motif.

Cette fonction initialise tous les paramètres de motif et sert donc notamment pour créer un motif de A à Z.

NOTE

L'opération Initialize porte uniquement sur le motif actuellement choisi. Elle n'affecte aucun autre motif sauvegardé dans la mémoire utilisateur. Pour rétablir les réglages d'usine de tous les paramètres, faites appel à la fonction Factory Reset (p. 20).

Créer votre propre style d'arpège utilisateur (PTN→ARP CONV)

Pour créer un style d'arpège utilisateur, il faut choisir une portion de motif et la convertir en style. Par conséquent, pour pouvoir créer un style d'arpège utilisateur, il faut créer un motif utilisateur au préalable. Pour en savoir plus sur la création des motifs utilisateur, voyez **"Créer un motif avec le séquenceur"** (p. 40).

Parmi les données du motifs, seules les différences de hauteur des notes (différence de hauteur par rapport à la première touche enfoncée), de timing et de Pitch Bend sont prises en compte. Toutes les autres données sont ignorées lors de la conversion.

1. **Appuyez sur [PATTERN] pour l'allumer et activer le mode Pattern.**
2. **Choisissez le motif à convertir en style d'arpège.**
3. **Appuyez sur [UTILITY].**
4. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "12: PTN→ARP CONV".**
5. **Appuyez sur [ENTER].**

L'écran affiche une page permettant de convertir les données en style d'arpège utilisateur.

6. **Déplacez le curseur avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et spécifiez la valeur avec VALUE [-]/[+].**

Vous pouvez régler les paramètres suivants.

Part
Sélectionne la partie dont vous convertissez les données.

Valeur: 1~16

MEMO

Vous pouvez aussi choisir la partie en appuyant sur [0]~[9] ou en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [1]~[6].

Meas (nombre de mesures)
Définit la plage de mesures à convertir en style d'arpège utilisateur.

Valeur:

Meas: Définit le numéro de la mesure initiale à convertir.

for: Définit le nombre de mesures à convertir. Vous ne pouvez pas définir de longueur dépassant celle du motif actuel. Si vous choisissez "ALL", les données sont converties en style d'arpège utilisateur à partir de la mesure choisie avec **Meas** jusqu'à la mesure finale du motif.

To
Définit le numéro de style d'arpège utilisateur où le motif choisi est sauvegardé. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à huit styles d'arpèges utilisateur.

Valeur: UserStyle 1–UserStyle 8

NOTE

N'oubliez pas que si vous choisissez une mémoire contenant déjà un style d'arpège utilisateur sauvegardé par vos soins, ses réglages sont écrasés et irrémédiablement perdus.

7. **Quand les paramètres sont réglés, appuyez sur [ENTER]pour entériner vos réglages.**

Le motif est converti en style d'arpège utilisateur.

Quand la conversion des données en style d'arpège utilisateur est terminée, l'écran affiche "COMPLETED".

Copier des paramètres de partie d'un motif (PTN PRM COPY)

Cette opération copie les réglages d'un motif donné vers le motif actuel. Cette opération améliore l'efficacité de vos éditions. Vous pouvez copier les quatre paramètres suivants. Vous pouvez aussi copier les paramètres d'effets d'un Patch.

What

Sélectionne les données à copier.

Valeur:

PART: Copie les réglages effectués pour chaque partie d'un motif (p. 80).

MFX: Copie les réglages de multi-effet.

CHORUS: Copie les réglages de chorus.

REVERB: Copie les réglages de réverbération.

Appuyez sur [▶] pour afficher la page de réglages de chaque paramètre.

Copier les réglages effectués pour chaque partie d'un motif

1. Sélectionnez "PART".

2. Appuyez sur PAGE/CURSOR [▶].

Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le motif source de la copie.

3. Appuyez sur PAGE/CURSOR [▶].

Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir la partie source de la copie.

MEMO

Vous pouvez aussi choisir la partie en appuyant sur [0]~[9] ou en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [1]~[6].

4. Appuyez sur PAGE/CURSOR [▶].

Choisissez la partie de destination de la copie avec VALUE [-]/[+].

MEMO

Vous pouvez aussi choisir la partie en appuyant sur [0]~[9] ou en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [1]~[6].

5. Appuyez sur [ENTER].

Les réglages effectués pour chaque partie du motif sont copiés vers le motif actuel.

Une fois la copie terminée, le message "COMPLETED" apparaît.

Copier les réglages d'effets

1. Choisissez "MFX", "CHORUS" ou "REVERB".

2. Appuyez sur PAGE/CURSOR [▶].

Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir les réglages d'effets du Patch ("PATCH") ou ceux du motif ("PTN").

3. Appuyez sur PAGE/CURSOR [▶].

Si vous copiez les réglages d'effets du Patch ("PATCH")

Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le Patch dont vous voulez copier les réglages d'effets.

Si vous copiez les réglages d'effets du motif ("PTN")

Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le motif dont vous voulez copier les réglages d'effets.

4. Appuyez sur [ENTER].

Les réglages d'effets sont copiés vers le motif actuellement choisi.

Une fois la copie terminée, le message "COMPLETED" apparaît.

MEMO

Quand vous copiez les réglages de multi-effet, ceux-ci sont collés dans les paramètres d'effets du motif, quel que soit le réglage **MFX Source** (p. 79).

Transmettre les réglages de motif via la prise MIDI OUT (XFER to MIDI)

Cette fonction envoie les réglages du motif actuel ou d'un motif utilisateur à la prise MIDI OUT. Cela vous permet de sauvegarder vos réglages de motif sur un séquenceur externe.

Vous pouvez transmettre les réglages du motif actuel ou d'un motif utilisateur via la prise MIDI OUT. Cette fonction vous permet de sauvegarder des réglages de Patch sur un séquenceur externe.

Sélectionne les données à transmettre.

MEMO

Seules les données non musicales du motif sont transmises à l'appareil externe. Si vous voulez archiver toutes les données du motif, y compris ses données musicales, sauvegardez-les sur disquette avec le lecteur du RS-70.

Transmettre les réglages du motif actuellement choisi

Cette opération permet de transmettre les réglages du motif actuel (édité et non sauvegardé).

1. Choisissez "CUR PTN/PERF".

2. Appuyez sur [ENTER].

Les réglages du motif choisi sont transmis via la prise MIDI OUT.

Une fois le transfert terminé, "COMPLETED" s'affiche.

Transmettre les réglages d'un motif utilisateur

1. Choisissez "USER PTN/PERF".

2. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].

Définissez la plage de motifs dont vous voulez transmettre les réglages.

Utilisez VALUE [-]/[+] pour spécifier le premier motif de la plage à transmettre.

3. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].

Utilisez VALUE [-]/[+] pour spécifier le dernier motif de la plage à transmettre.

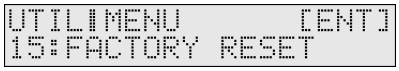
4. Appuyez sur [ENTER].

Les réglages des motifs dans la plage définie sont transmis via la prise MIDI OUT.

Une fois le transfert terminé, "COMPLETED" s'affiche.

Rétablir les réglages d'usine (FACTORY RESET)

Les fonctions Pattern Utility proposent aussi une opération FACTORY RESET.



Pour en savoir plus sur la fonction FACTORY RESET, voyez **"Retour aux réglages usine (Factory Reset)"** (p. 20).

Ajouter des effets

Le RS-70 contient trois processeurs d'effets: multi-effet, Chorus et Reverb. Vous pouvez effectuer des réglages indépendants pour chaque processeur d'effets.

Vous disposez de 47 types de multi-effets, 8 types de chorus et 8 types de réverbérations. Vous pouvez appliquer un type de chacun de ces effets à un Patch ou une partie.

- Vous pouvez en outre sauvegarder les paramètres de réverb/chorus/multi-effet dans un Patch (kit de batterie) ou un motif.
- En mode Patch, les effets sont appliqués conformément aux réglages de chaque Patch. Pour en savoir plus, voyez "**Chorus Send Lvl**" (p. 57), "**Reverb Send Lvl**" (p. 57) et "**MFX Switch**" (p. 57). Les effets ne sont pas audibles si le niveau d'envoi au chorus/à la réverb est trop faible ou si le paramètre MFX Switch est désactivé. Si les réglages d'effets que vous opérez ne produisent aucun résultat audible, vérifiez les réglages énumérés ci-dessus.
- En mode Pattern, les effets sont appliqués selon les réglages de chaque Patch et de chaque partie. Pour en savoir plus, voyez "**Chorus Send Lvl**" (p. 82), "**Reverb Send Lvl**" (p. 82) et "**MFX Switch**" (p. 82). Chaque effet est utilisé en commun par toutes les parties (Patches).
- Quand vous utilisez le multi-effet en mode Pattern, vous appliquez en principe le MFX en vous servant des "réglages d'effets sauvegardés dans le motif". Cependant, si nécessaire, vous pouvez régler le paramètre de motif "**MFX Source**" (p. 79) de sorte que toutes les parties utilisent les réglages d'effets sauvegardés pour un Patch affecté à une partie donnée. Quand vous éditez les réglages de multi-effet, servez-vous du paramètre "**MFX Source**" pour vérifier les réglages affectés par vos éditions.

Activation et coupure des effets (MASTER EFFECT SWITCH)

Pour activer un processeur d'effets, (multi-effet, chorus, réverb), actionnez son commutateur.

Coupez les effets pour écouter le signal sec lors de la création d'un son, par exemple, ou pour utiliser un processeur d'effets externe.

Les réglages d'activation/de coupure de chaque effet touchent le RS-70 tout entier (ce sont donc des réglages système). Ces réglages sont conservés en mémoire même après la mise hors tension.

A la sortie d'usine, les trois effets sont actifs (ON).

1. Appuyez sur [EFFECTS] de sorte qu'il s'allume.

L'écran affiche le statut actif/coupé de chaque effet (multi-effet, chorus et réverb).

MEMO

Quand la page des paramètres d'effets est affichée, vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer plusieurs fois sur PAGE/CURSOR [◄] pour retourner à la page ci-dessus.

2. Utilisez le bouton PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir le type d'effet et servez-vous des boutons VALUE [–]/[+] pour l'activer/le couper.

Quand vous jouez sur le clavier avec ces réglages, les effets dont le commutateur principal est actif sont appliqués à chaque partie.

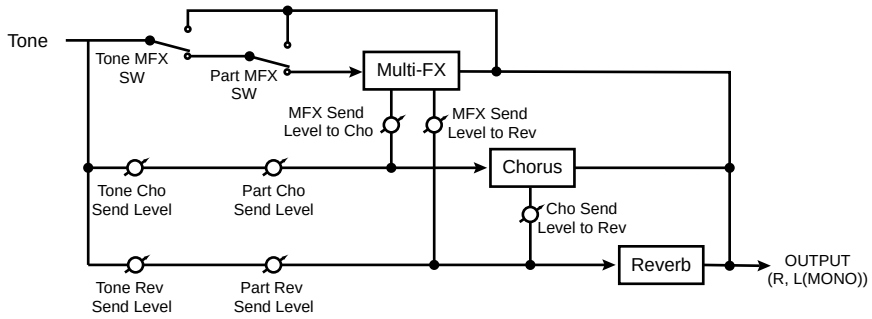
Quand le curseur se trouve sur "Rev" et que vous voulez éditer les réglages d'effet, appuyez sur PAGE/CURSOR [►]: les paramètres d'effets s'affichent l'un après l'autre, en commençant par les paramètres de multi-effet (MFX).

Pour en savoir plus, voyez **"Régler les effets"** (p. 93).

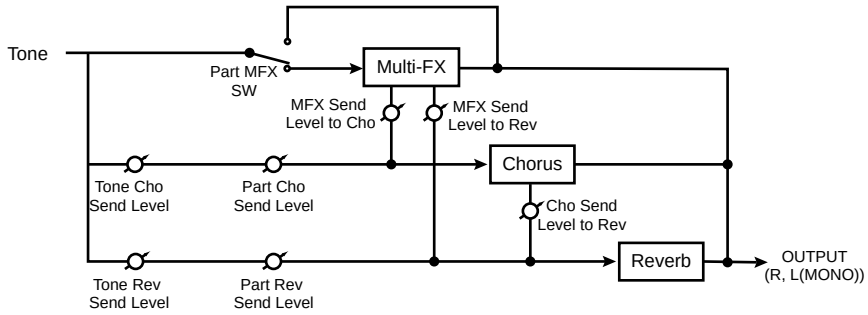
Acheminement du signal d'effet

Les illustrations ci-dessous montrent l'acheminement des signaux d'effets.

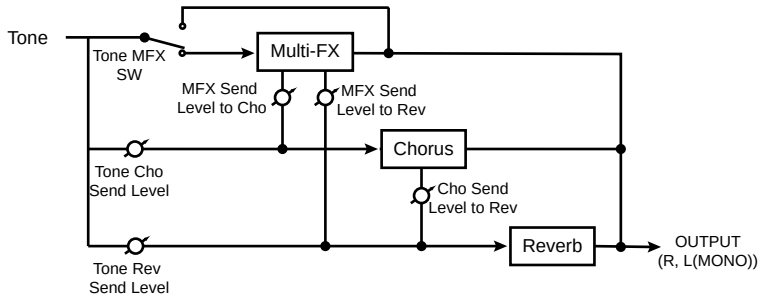
Mode Pattern (Patch)



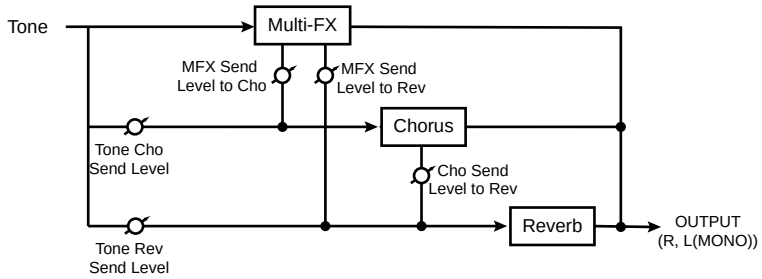
Mode Pattern (kit de batterie)



Mode Patch (Patch)



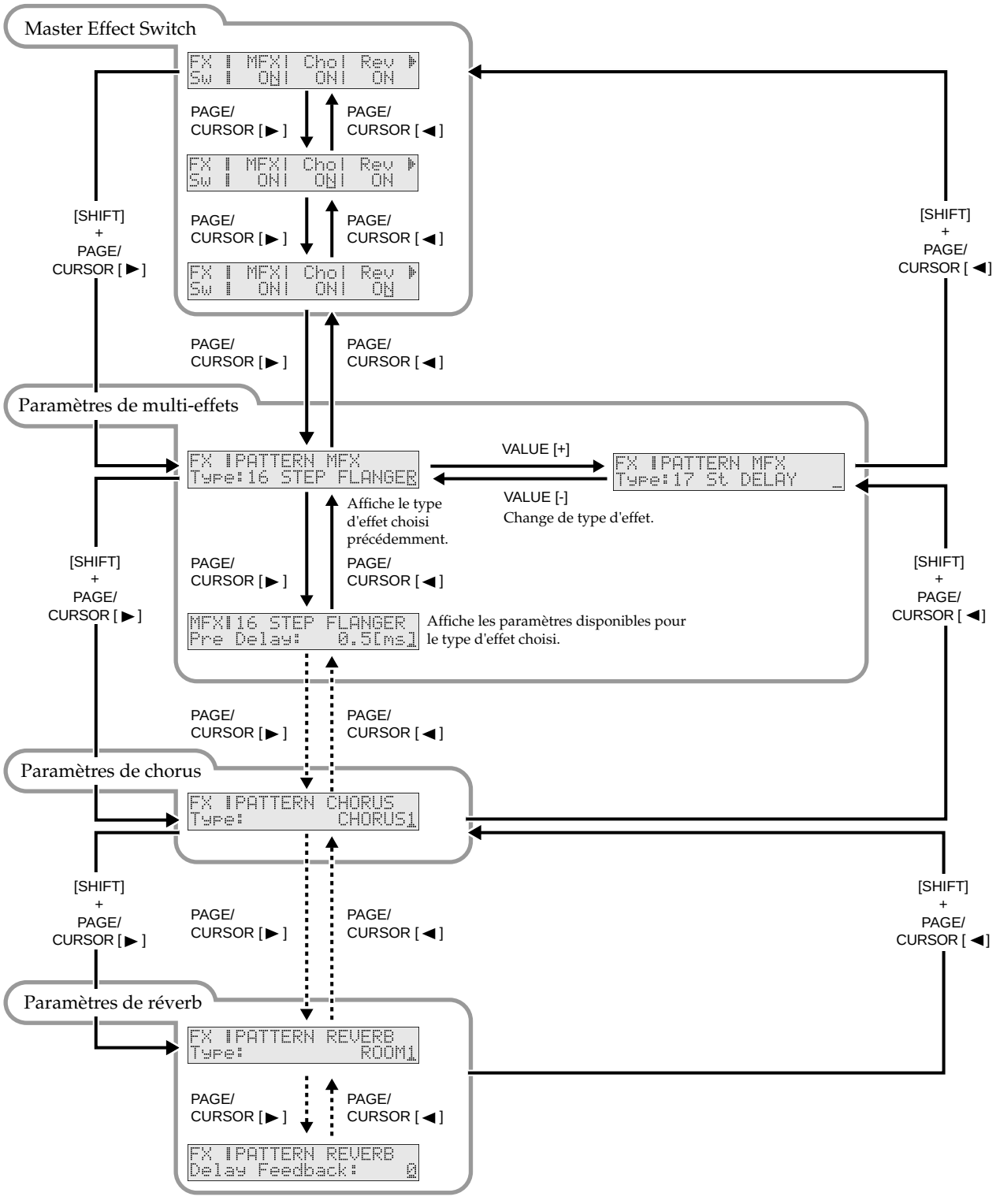
Mode Patch (kit de batterie)



Régler les effets

Choix des paramètres d'effet

La sélection des paramètres de multi-effet, de chorus ou de réverb se déroule comme illustré ci-dessous.



1. Appuyez sur [EFFECTS] de sorte qu'il s'allume.

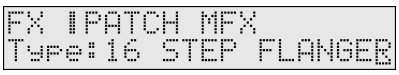
L'écran affiche le statut actif/coupé de chaque effet (multi-effet, chorus et réverb).

2. Quand le curseur se trouve sur "Rev", appuyez sur PAGE/CURSOR [►]: les paramètres d'effets s'affichent l'un après l'autre, en commençant par les paramètres de multi-effet (MFX).

MEMO

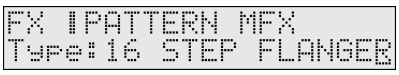
Vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour alterner entre les quatre groupes de paramètres: activation/coupure d'effet, multi-effet, chorus et réverb.

Exemple: pour un Patch



Exemple: pour un Patch rythmique

Exemple: pour un motif



MEMO

Le contenu de l'écran change selon le type d'effet choisi.

3. Choisissez le paramètre à éditer avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et modifiez sa valeur avec VALUE [–]/[+].

Régler les paramètres de multi-effet

Vous disposez de 47 types de multi-effet. Choisissez le type voulu. Après avoir choisi le type (Type), vous pouvez modifier la valeur de chacun de ses paramètres.

Type (type de multi-effet)

Vous avez le choix parmi les 47 types d'effets suivants.

Vous trouverez en outre une description des paramètres pour chaque type de multi-effet aux pages suivantes.

Valeur:

00: THROUGH (p. 95)
01: STEREO EQ (p. 95)
02: OVERDRIVE (p. 95)
03: DISTORTION (p. 96)
04: PHASER (p. 96)
05: SPECTRUM (p. 96)
06: ENHANCER (p. 96)
07: AUTO WAH (p. 97)
08: ROTARY (p. 97)
09: COMPRESSOR (p. 97)
10: LIMITER (p. 97)
11: HEXA-CHORUS (p. 98)
12: TREMOLO CHO (p. 98)
13: SPACE-D (p. 99)
14: St CHORUS (p. 99)
15: St FLANGER (p. 99)
16: STEP FLANGER (p. 100)
17: St DELAY (p. 100)
18: LONG DELAY (p. 101)
19: MOD DELAY (p. 101)
20: 3 TAP DELAY (p. 102)
21: 4 TAP DELAY (p. 102)
22: TM CTRL DLY (p. 103)
23: 2V PCH SHIFT (p. 103)
24: FB PCH SHIFT (p. 104)
25: REVERB (p. 104)
26: GATED REVERB (p. 105)
27: OD>CHORUS (p. 105)
28: OD>FLANGER (p. 105)
29: OD>DELAY (p. 105)
30: DIST>CHORUS (p. 106)
31: DIST>FLANGER (p. 106)
32: DIST>DELAY (p. 106)
33: ENH>CHORUS (p. 106)
34: ENH>FLANGER (p. 107)
35: ENH>DELAY (p. 107)
36: CHORUS>DELAY (p. 108)
37: FLG>DELAY (p. 108)
38: CHO>FLANGER (p. 109)
39: CHORUS/DELAY (p. 109)
40: FLG/DELAY (p. 109)
41: CHO/FLANGER (p. 109)
42: LOFI (p. 109)
43: SLICER (p. 110)
44: TREMOLO (p. 110)
45: AUTOPAN (p. 111)
46: TUMBLING DLY (p. 111)
47: FBK RIPPER (p. 112)

* *Les valeurs des paramètres dotés du symbole "#" peuvent être modifiées en temps réel avec le levier de modulation, les commandes, une pédale ou le D Beam. Pour en savoir plus, voyez p. 37 ou p. 126.*

Send Levl to Cho (niveau d'envoi du multi-effet au chorus)

Détermine le niveau du signal du multi-effet envoyé au chorus. Des valeurs élevées augmentent le niveau de signal transmis.

Valeur: 0~127

Send Levl to Rev (niveau d'envoi du multi-effet à la réverb)

Détermine le niveau du signal du multi-effet envoyé à la réverb. Des valeurs élevées augmentent le niveau de signal transmis.

Valeur: 0~127

Ctrl 1, 2 (pilotage 1, 2 du multi-effet)

Certains paramètres de multi-effet du RS-70 peuvent être assignés au levier Modulation, aux commandes, à une pédale ou au D Beam. Dans la description des **paramètres de multi-effet**, les paramètres assignables sont indiqués par le symbole "#". (Les paramètres indiqués par "#1" ou "#2" peuvent être pilotés simultanément avec la fonction de jeu portant le même numéro.) Vous êtes libre d'échanger ces assignations ou de ne pas vous en servir. Pour en savoir plus, voyez p. 37, p. 126.

Valeur:

OFF: Le pilotage de multi-effet n'est pas actif.

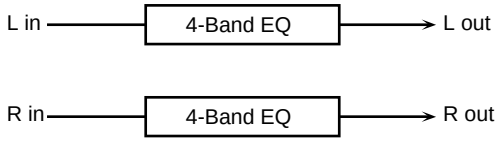
Eléments indiqués par le symbole "#": Vous pouvez assigner ces paramètres au pilotage "Ctrl1" ou "Ctrl2". Les paramètres varient selon le type de multi-effet.

00: THROUGH

Les effets ne sont pas appliqués. Choisissez ce réglage pour créer des Patches ou des kits de batterie n'utilisant pas le multi-effet.

01: STEREO EQ (égaliseur stéréo)

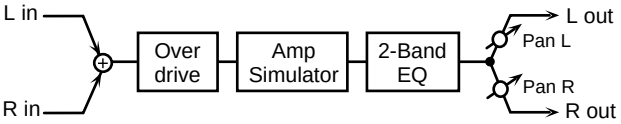
Egaliseur stéréo à 4 bandes (grave, médium x2, aigu).



Paramètre	Valeur	Description
Low Freq	200, 400 [Hz]	Sélectionne la fréquence des graves.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Freq	2000, 4000, 8000 [Hz]	Sélectionne la fréquence des aigus.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Mid1 Freq	200–8000 [Hz]	Règle la fréquence centrale du médium 1.
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ce paramètre règle la largeur de la zone aux alentours de la fréquence centrale du médium 1 affectée par le réglage Gain. Plus la valeur Q est élevée, plus la zone affectée rétrécit.
Mid1 Gain	-15– +15 [dB]	Règle le volume de la zone affectée par les réglages Mid 1 Freq et Q.
Mid2 Freq	200–8000 [Hz]	Règle la fréquence centrale du médium 2.
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ce paramètre règle la largeur de la zone aux alentours de la fréquence centrale du médium 2 affectée par le réglage Gain. Plus la valeur Q est élevée, plus la zone affectée rétrécit.
Mid2 Gain	-15– +15 [dB]	Règle le volume de la zone affectée par les réglages Mid 2 Freq et Q.
Level #	0–127	Règle le niveau de sortie.

02: OVERDRIVE

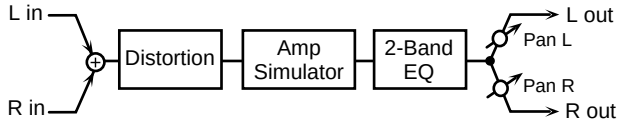
Cet effet crée une légère distorsion semblable à celle produite par des amplis à lampes.



Paramètre	Valeur	Description
Drive #	0–127	Règle le niveau de distorsion. Le volume change en même temps que le niveau de distorsion.
Pan #	L64–63R	Définit la position stéréo du signal de sortie. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Définit le type d'ampli de guitare. SMALL: petit ampli BUILT-IN: ampli intégré (combo) 2-STACK: ampli intégré (combo) 3-STACK: tour d'ampli à 3 enceintes
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

03: DISTORTION

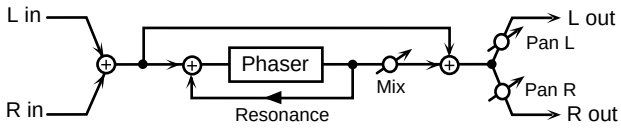
Cet effet produit une distorsion plus intense qu'overdrive.



Paramètre	Valeur	Description
Drive #	0–127	Règle le niveau de distorsion. Le volume change en même temps que le niveau de distorsion.
Pan #	L64–63R	Définit la position stéréo du signal de sortie. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Définit le type d'ampli de guitare. SMALL: petit ampli BUILT-IN: ampli intégré (combo) 2-STACK: ampli intégré (combo) 3-STACK: tour d'ampli à 3 enceintes
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

04: PHASER

Un phaser ajoute un son déphasé par rapport au son original et produit une modulation ondulante créant une impression d'espace et de profondeur.

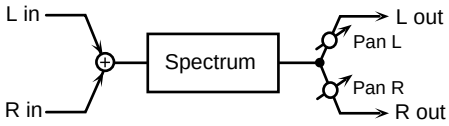


Paramètre	Valeur	Description
Manual #	100–8000 [Hz]	Détermine la fréquence autour de laquelle le son est modulé.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Définit la fréquence (période) de modulation.
Depth	0–127	Définit l'intensité de la modulation.
Resonance	0–127	Règle le niveau de réinjection du Phaser.
Mix	0–127	Définit le mélange du son de Phaser avec le signal original sous forme de rapport.
Pan	L64–63R	Définit la position stéréo du signal de sortie. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

05: SPECTRUM

Ce type de filtre modifie le timbre en accentuant ou en atténuant le niveau de fréquences spécifiques.

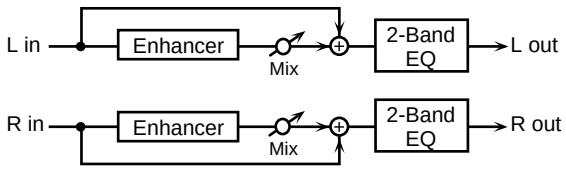
Cet effet ressemble à un égaliseur mais dispose de 8 bandes de fréquence préprogrammées à des endroits particulièrement efficaces pour modifier les caractéristiques du son.



Paramètre	Valeur	Description
Band 1	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 250 Hz.
Band 2	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 500 Hz.
Band 3	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 1000 Hz.
Band 4	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 1250 Hz.
Band 5	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 2000 Hz.
Band 6	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 3150 Hz.
Band 7	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 4000 Hz.
Band 8	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 8000 Hz.
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ajuste simultanément la largeur affectée pour toutes les bandes de fréquence.
Pan #	L64–63R	Définit la position stéréo du signal de sortie. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Level #	0–127	Règle le niveau de sortie.

06: ENHANCER

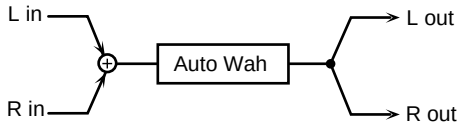
L'Enhancer contrôle la structure des harmoniques des hautes fréquences, rendant le son plus pétillant et serré.



Paramètre	Valeur	Description
Sens #	0–127	Règle la sensibilité de l'enhancer.
Mix #	0–127	Définit le mélange des harmoniques produites par l'enhancer avec le signal original sous forme de rapport.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

07: AUTO WAH

L'effet Auto Wah contrôle un filtre de manière cyclique pour créer des changements cycliques du timbre.

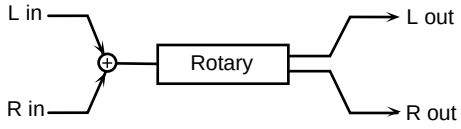


Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	LPF, BPF	Sélectionne le type de filtre. LPF: L'effet Wah est appliqué à une large bande de fréquences. BPF: L'effet Wah est appliqué à une bande de fréquences restreinte.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Définit la fréquence de modulation.
Depth	0–127	Détermine l'intensité de modulation.
Sens	0–127	Détermine la sensibilité du filtre.
Manual #	0–127	Règle la fréquence centrale à laquelle l'effet est appliqué.
Peak	0–127	Règle l'intensité de l'effet Wah autour de la fréquence centrale. Des valeurs basses produisent un effet appliqué sur une large zone autour de la fréquence centrale. Des valeurs élevées produisent un effet appliqué sur une zone plus étroite.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

08: ROTARY

L'effet Rotary simule le son de haut-parleurs rotatifs souvent utilisés avec des orgues électriques.

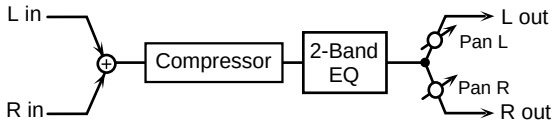
Comme vous pouvez régler séparément le mouvement des rotors de l'aigu et du grave, les caractéristiques propres à ces haut-parleurs peuvent être simulées de manière authentique. Effet idéal pour les Patches d'orgue électrique.



Paramètre	Valeur	Description
High Slow	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor de l'aigu.
Low Slow	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor du grave.
High Fast	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor de l'aigu.
Low Fast	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor du grave.
Speed #	SLOW, FAST	Change simultanément la vitesse de rotation des rotors du grave et de l'aigu. SLOW: Ralentit la rotation jusqu'à la vitesse définie (valeurs Low Slow/Hi Slow). FAST: Accélère la rotation jusqu'à la vitesse définie (valeurs Low Fast/Hi Fast). * Pour changer la vitesse de rotation avec un commutateur au pied, sélectionnez MFX PARAMETER1 avec Pedal Control Assign (p. 126).
High Accel	0–15	Détermine le temps qu'il faut au rotor de l'aigu pour atteindre la nouvelle vitesse lorsque vous alternez entre les vitesses lente et rapide. Plus la valeur est petite, plus la transition est lente.
Low Accel	0–15	Détermine le temps qu'il faut au rotor du grave pour atteindre la nouvelle vitesse lorsque vous alternez entre les vitesses lente et rapide. Plus la valeur est petite, plus la transition est lente.
High Level	0–127	Règle le volume du rotor de l'aigu.
Low Level	0–127	Règle le volume du rotor du grave.
Separation	0–127	Règle la dispersion du son.
Level #	0–127	Règle le niveau de sortie.

09: COMPRESSOR

Le compresseur atténue les crêtes de signal, accentue les bas niveaux et aplanit les fluctuations du volume global.

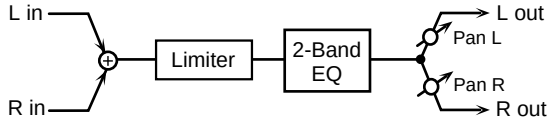


Paramètre	Valeur	Description
Sustain	0–127	Détermine le temps qu'il faut aux signaux de bas niveau pour atteindre le niveau spécifié.
Attack	0–127	Règle le temps d'attaque du signal d'entrée.
Pan #	L64–63R	Définit la position stéréo du signal de sortie. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Détermine le niveau de sortie.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Level #	0–127	Règle le niveau de sortie.

10: LIMITER

Le limiteur comprime des signaux au-delà du niveau spécifié afin

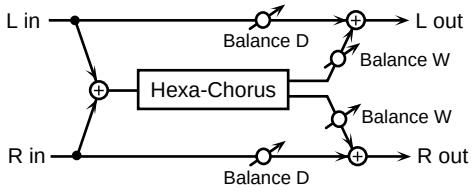
d'éviter toute distorsion.



Paramètre	Valeur	Description
Threshold	0–127	Détermine le niveau à partir duquel la compression commence.
Release	0–127	Détermine le temps de maintien de la compression après que le niveau du signal soit retombé sous le seuil (Threshold).
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Règle le taux de compression.
Pan #	L64–63R	Définit la position stéréo du signal de sortie. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Détermine le niveau de sortie.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Level #	0–127	Règle le niveau de sortie.

11: HEXA-CHORUS

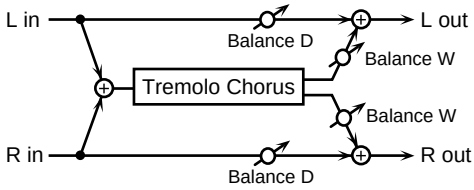
Hexa-chorus utilise un chorus à 6 phases (six couches de son avec chorus) rendant le son plus riche et plus "large".



Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Définit la vitesse de modulation.
Depth	0–127	Définit l'intensité de la modulation.
Pre Delay Dev	0–20	Définit la différence de retard (Pre Delay) des couches de chorus. Pre Delay règle le retard entre le signal entrant et le début du signal d'effet.
Depth Dev	-20– +20	Définit la différence d'intensité de modulation des couches de chorus.
Pan Dev	0–20	Se charge de la distribution des différentes couches de chorus dans l'image stéréo. Le réglage 0 place toutes les lignes de chorus au milieu. Le réglage 20 place les lignes de chorus à intervalles de 60 degrés à partir du centre de l'image.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de chorus. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de chorus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

12: TREMOLO CHO (Tremolo Chorus)

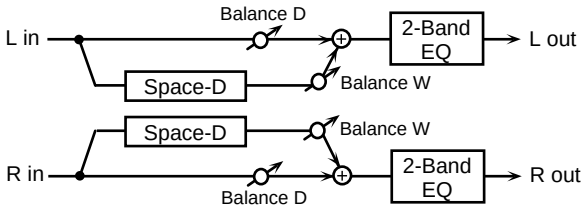
Tremolo Chorus est un chorus avec du trémolo (modulation cyclique du volume).



Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet chorus.
Cho Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet chorus
Treml Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet trémolo
Treml Separation	0–127	Règle la largeur stéréo de l'effet trémolo
Phase	0–180 [deg]	Règle la largeur stéréo de l'effet trémolo
Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de l'effet Tremolo Chorus. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de l'effet Tremolo Chorus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

13: SPACE-D

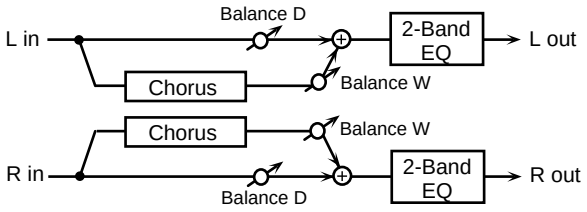
Space-D est un chorus multiple appliquant une modulation à deux phases en stéréo. Comme la modulation se remarque à peine, le chorus paraît très transparent (un parfait "faiseur de stéréo").



Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du signal d'effet.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Définit la vitesse de modulation.
Depth	0–127	Définit l'intensité de la modulation.
Phase	0–180 [deg]	Règle la diffusion du son.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de chorus. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de chorus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

14: St CHORUS (chorus stéréo)

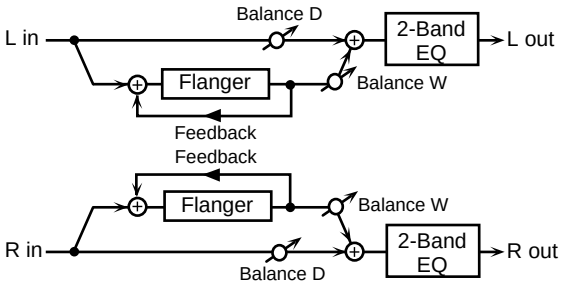
Chorus stéréo. Un filtre permet d'ajuster le timbre de l'effet.



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Sélectionne le type de filtre. OFF: Pas de filtre. LPF: Coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure. HPF: Coupe les fréquences en dessous de la fréquence de coupure.
Cutoff Freq	200–8000 [Hz]	Règle la fréquence de base du filtre.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du signal d'effet.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Définit la vitesse de modulation.
Depth	0–127	Définit l'intensité de la modulation.
Phase	0–180 [deg]	Règle la diffusion du son.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de chorus. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de chorus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

15: St FLANGER (flanger stéréo)

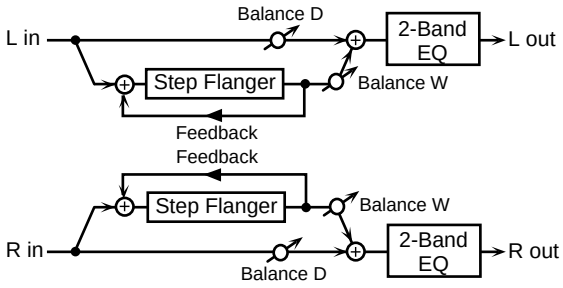
Flanger stéréo. (Le LFO a la même phase pour les canaux gauche et droit.) Il produit une résonance métallique qui monte et qui descend comme un avion décollant ou atterrissant. Un filtre permet d'ajuster le timbre du flanger.



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Sélectionne le type de filtre. OFF: Pas de filtre. LPF: Coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure. HPF: Coupe les fréquences en dessous de la fréquence de coupure.
Cutoff Freq	200–8000 [Hz]	Règle la fréquence de base du filtre.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Définit la vitesse de modulation.
Depth	0–127	Définit l'intensité de la modulation.
Phase	0–180 [deg]	Règle la diffusion du son.
Feedback #	-98– +98 [%]	Règle le niveau (%) de signal d'effet réinjecté dans l'effet. Des valeurs positives (+) réinjectent un signal en phase et des valeurs négatives (–) réinjectent un signal de phase inverse.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de flanger. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de flanger.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

16: STEP FLANGER

Step Flanger est un effet où les paliers de changement de hauteur du flanger sont clairement audibles.

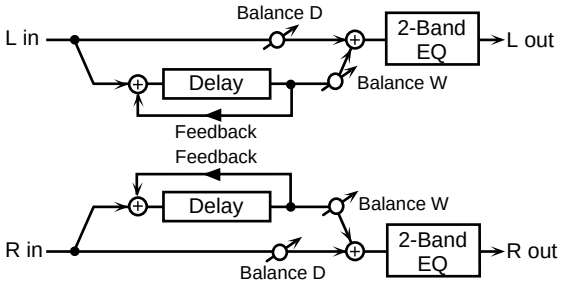


Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Rate	0.05–10.00 [Hz]	Définit la vitesse de modulation.
Depth	0–127	Définit l'intensité de la modulation.
Feedback #	-98– +98 [%]	Règle le niveau (%) du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Step Rate #	0.1–20.0 [Hz], note *2	Règle la vitesse (période) du changement de hauteur.
Phase	0–180 [deg]	Règle la diffusion du son.
Balance	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de flanger. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de flanger.
Reset	OFF, ON	Ce réglage détermine si la période du motif est initialisée (ON) ou non (OFF) quand des sons sont produits.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

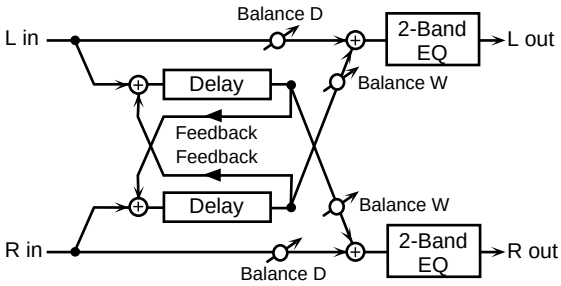
17: St DELAY (delay stéréo)

Delay stéréo.

Lorsque Feedback Mode = NORMAL:



Lorsque Feedback Mode = CROSS:

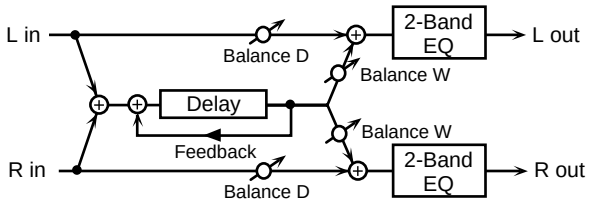


Paramètre	Valeur	Description
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Détermine la façon dont le signal d'effet est réinjecté dans l'effet delay. NORMAL: Le signal de delay du canal gauche est réinjecté dans le canal gauche et le signal de delay du canal droit dans le canal droit. CROSS: Le signal de delay du canal gauche est réinjecté dans le canal droit et le signal de delay du canal droit dans le canal gauche.
Delay Left	0–420 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition du canal gauche.
Delay Right	0–420 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition du canal droit.
Phase Left	NORMAL, INVERT	Règle la phase du signal de delay gauche. NORMAL: La phase ne change pas. INVERT: La phase est inversée.
Phase Right	NORMAL, INVERT	Règle la phase du signal de delay droit. NORMAL: La phase ne change pas. INVERT: La phase est inversée.
Feedback #	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.

Paramètre	Valeur	Description
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de delay. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

18: LONG DELAY

Choisissez cet effet si vous souhaitez un delay plus long que celui de l'effet 17: St DELAY.

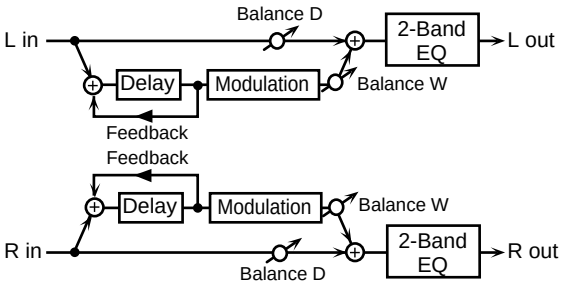


Paramètre	Valeur	Description
Delay	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le début de la première répétition.
Feedback #	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de delay. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

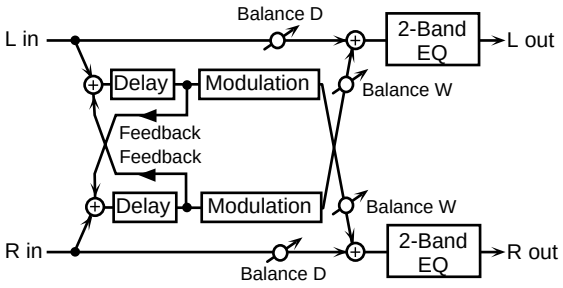
19: MOD DELAY (Modulation Delay)

Cet effet ajoute de la modulation au son retardé et produit un effet semblable à un flanger.

Lorsque Feedback Mode = NORMAL:



Lorsque Feedback Mode = CROSS:

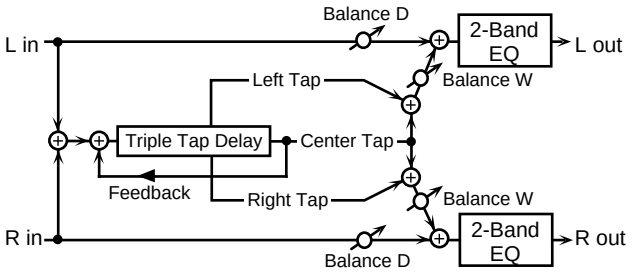


Paramètre	Valeur	Description
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Détermine la façon dont le signal d'effet est réinjecté dans l'effet delay. NORMAL: Le signal de delay du canal gauche est réinjecté dans le canal gauche et le signal de delay du canal droit dans le canal droit. CROSS: Le signal de delay du canal gauche est réinjecté dans le canal droit et le signal de delay du canal droit dans le canal gauche.
Delay Left	0–370 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition du canal gauche.
Delay Right	0–370 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition du canal droit.
Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation.
Depth	0–127	Détermine l'intensité de modulation.
Phase	0–180 [deg]	Règle la diffusion du son.

Paramètre	Valeur	Description
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de l'effet Mod Delay. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de l'effet Mod Delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

20: 3 TAP DELAY (Triple Tap Delay)

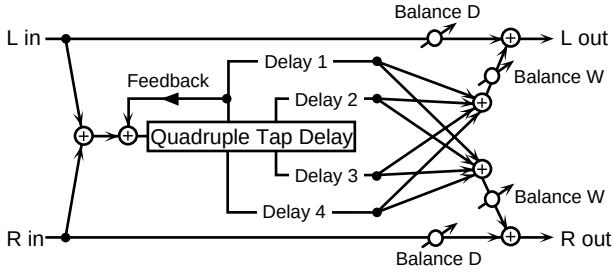
Le Triple Tap Delay produit trois sons retardés; centre, gauche, droite.



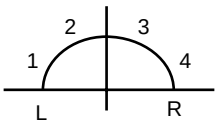
Paramètre	Valeur	Description
Delay Left	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le son retardé de gauche.
Delay Right	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le son retardé de droite.
Delay Center	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le son retardé du centre.
Feedback #	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Left Level	0–127	Détermine le niveau du son gauche retardé.
Right Level	0–127	Détermine le niveau du son droite retardé.
Center Level	0–127	Détermine le niveau du son central retardé.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de delay. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

21: 4 TAP DELAY (Quadruple Tap Delay)

Le Quadruple Tap Delay produit quatre sons retardés.



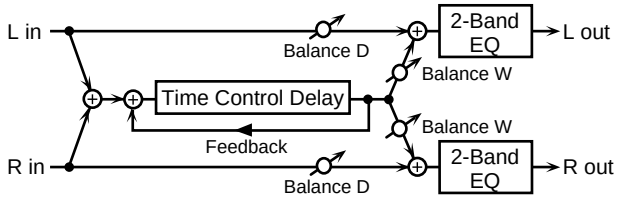
Chaque son retardé est placé dans l'image stéréo comme illustré ci-dessous.



Paramètre	Valeur	Description
Delay 1	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le son du delay 1.
Delay 2	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le son du delay 2.
Delay 3	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le son du delay 3.
Delay 4	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le son du delay 4.
Level 1	0–127	Règle le volume du son de delay 1.
Level 2	0–127	Règle le volume du son de delay 2.
Level 3	0–127	Règle le volume du son de delay 3.
Level 4	0–127	Règle le volume du son de delay 4.
Feedback #	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de delay. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

22: TM CTRL DLY (Time Control Delay)

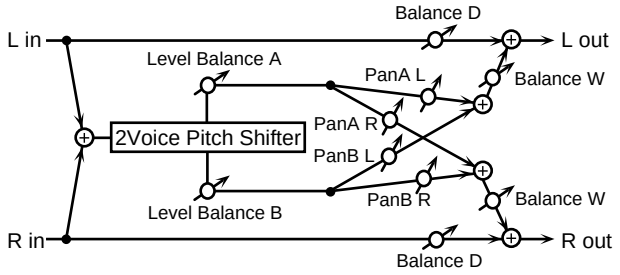
Cet effet permet de modifier le temps de retard et la hauteur en temps réel avec le levier Modulation et les commandes (p. 30). Quand le temps de retard s'allonge, la hauteur baisse et quand il raccourcit, la hauteur monte.



Paramètre	Valeur	Description
Delay #	0–840 [ms]	Règle le retard avant que le signal de chaque delay soit audible.
Feedback #	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Acceleration	0–15	Détermine le temps qu'il faut au retard (Delay Time) pour passer du réglage actuel au nouveau réglage. La vitesse de changement du retard affecte directement le changement de hauteur.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Pan	L64–63R	Règle la position stéréo du signal de delay. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de delay. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

23: 2V PCH SHIFT (2-Voice Pitch Shifter)

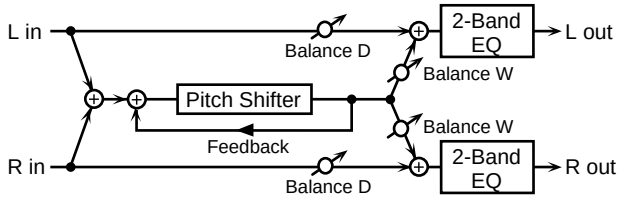
Le Pitch Shifter change la hauteur du son original. Ce effet propose 2 lignes et permet d'ajouter deux copies transposées au signal entrant.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Plus la valeur est élevée, plus la réponse est lente et plus la hauteur est constante.
Coarse A #1	-24– +12 [semi]	Règle la hauteur Pitch Shift A par pas de demi-ton (–2~+1 octaves).
Coarse B #2	-24– +12 [semi]	Règle la hauteur Pitch Shift B par pas de demi-ton (–2~+1 octaves).
Fine A #1	-100– +100 [cent]	Règle la hauteur du Pitch Shift A par pas de 2 cents (–100~+100 cents). Un cent correspond à 1/100e de demi-ton.
Fine B #2	-100– +100 [cent]	Règle la hauteur du Pitch Shift B par pas de 2 cents (–100~+100 cents). Un cent correspond à 1/100e de demi-ton.
Pre Delay A	0–500 [ms]	Règle le retard avant que le signal du Pitch Shifter A ne soit audible.
Pre Delay B	0–500 [ms]	Règle le retard avant que le signal du Pitch Shifter B ne soit audible.
Pan A	L64–63R	Règle la position stéréo du signal Pitch Shift A. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Pan B	L64–63R	Règle la position stéréo du signal Pitch Shift B. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Level Balance	A100:0B–A0:100B	Règle la balance entre les signaux Pitch Shift A et Pitch Shift B.
Balance	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de l'effet Pitch Shift. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de l'effet Pitch Shift.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

24: FB PCH SHIFT (Feedback Pitch Shifter)

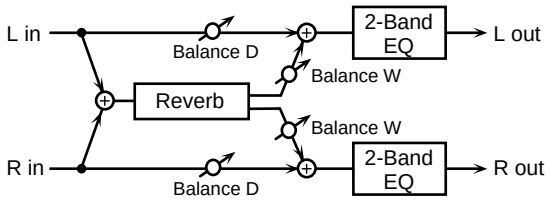
Permet de réinjecter le signal à hauteur décalée dans l'effet Pitch Shift.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Plus la valeur est élevée, plus la réponse est lente et plus la hauteur est constante.
Coarse #1	-24– +12 [semi]	Règle la hauteur du signal Pitch Shift par pas de demi-ton (–2~+1 octaves).
Fine #1	-100– +100 [cent]	Règle la hauteur du signal Pitch Shift par pas de 2 cents (–100~+100 cents).
Pre Delay	0–500 [ms]	Règle le retard avant que le signal Pitch Shift ne soit audible.
Feedback #	-98– +98 [%]	Règle le niveau (%) du signal traité réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Pan	L64–63R	Règle la position stéréo du signal Pitch Shift. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de l'effet Pitch Shift. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de l'effet Pitch Shift.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

25: REVERB

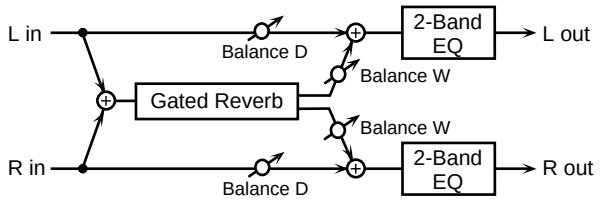
L'effet Reverb ajoute de la réverbération au son, simulant ainsi un environnement acoustique donné.



Paramètre	Valeur	Description
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Sélectionne le type d'effet Reverb. ROOM1: réverbération dense avec une chute brève ROOM2: réverbération plus aérée avec une chute brève STAGE1: réverbération tardive plus importante STAGE2: réverb avec des premières réflexions très marquées HALL1: réverbération claire HALL2: réverbération riche
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début de la réverbération.
Time #	0–127	Règle la durée de la réverbération.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réverbéré est atténué. Plus la fréquence est basse, plus vous coupez de hautes fréquences. Aussi, la réverbération devient plus douce et sourde. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de réverbération. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de réverbération.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

26: GATED REVERB

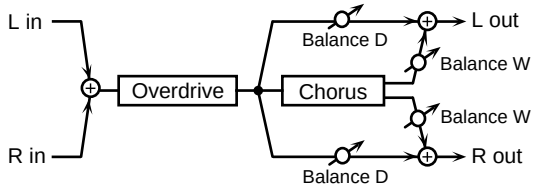
Gate Reverb est un effet qui coupe brutalement le son réverbéré (au lieu de le laisser s'estomper progressivement).



Paramètre	Valeur	Description
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Permet de choisir le type de réverbération. NORMAL: réverbération de type Gate conventionnelle REVERSE: réverbération inversée SWEEP1: le son réverbéré passe de droite à gauche. SWEEP2: le son réverbéré passe de gauche à droite.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début de la réverbération.
Gate Time	5–500 [ms]	Règle la durée de la réverbération.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de réverbération. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de réverbération.
Level #	0–127	Règle le niveau de sortie.

27: OD>CHORUS (Overdrive→Chorus)

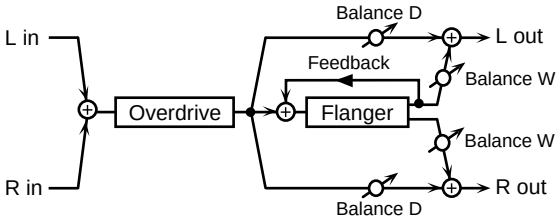
Overdrive et Chorus branchés en série.



Paramètre	Valeur	Description
OD Drive	0–127	Règle le niveau de distorsion de l'Overdrive. Le volume change en même temps que le niveau de distorsion.
OD Pan #	L64–63R	Règle la position stéréo du signal d'overdrive. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet chorus.
Cho Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet chorus
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal d'overdrive envoyé au chorus et le signal d'overdrive qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal d'overdrive. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal d'overdrive envoyé au chorus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

28: OD>FLANGER (Overdrive→Flanger)

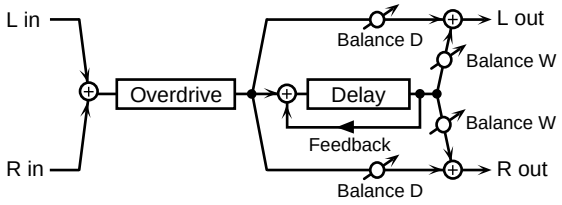
Overdrive et Flanger branchés en série.



Paramètre	Valeur	Description
OD Drive	0–127	Règle le niveau de distorsion de l'overdrive. Le volume change en même temps que le niveau de distorsion.
OD Pan #	L64–63R	Règle la position stéréo du signal d'overdrive. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet flanger.
Flg Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal d'overdrive envoyé au flanger et le signal d'overdrive qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal d'overdrive. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal d'overdrive envoyé au flanger.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

29: OD>DELAY (Overdrive→Delay)

Overdrive et Delay branchés en série.



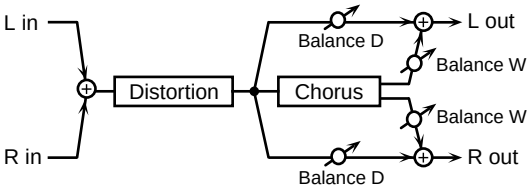
Paramètre	Valeur	Description
OD Drive	0–127	Règle le niveau de distorsion de l'overdrive. Le volume change en même temps que le niveau de distorsion.
OD Pan #	L64–63R	Règle la position stéréo du signal d'overdrive. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Delay Time	0–500 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du delay.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal de delay réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal d'overdrive envoyé au delay et le signal d'overdrive qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal d'overdrive. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal d'overdrive envoyé au delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

30: DIST>CHORUS (Distortion→Chorus)

Distorsion et chorus branchés en série. Les paramètres sont identiques à ceux de l'effet "27: OD>CHORUS" à l'exception des deux suivants.

OD Drive→Dist Drive (Définit l'intensité de la distorsion.)

OD Pan→Dist Pan (Définit la position stéréo du signal de distorsion.)

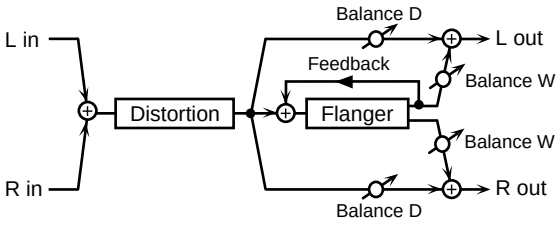


31: DIST>FLANGER (Distortion→Flanger)

Distorsion et flanger branchés en série. Les paramètres sont identiques à ceux de l'effet "28: OD>FLANGER" à l'exception des deux suivants.

OD Drive→Dist Drive (Définit l'intensité de la distorsion.)

OD Pan→Dist Pan (Définit la position stéréo du signal de distorsion.)

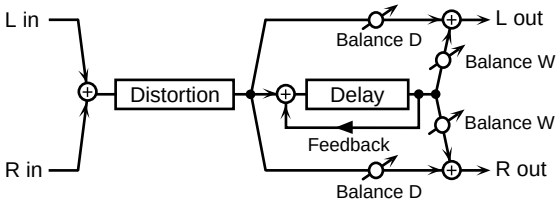


32: DIST>DELAY (Distortion→Delay)

Distorsion et delay branchés en série. Les paramètres sont identiques à ceux de l'effet "29: OD>DELAY" à l'exception des deux suivants.

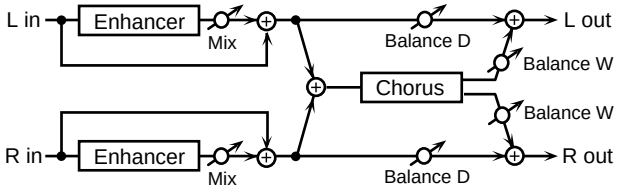
OD Drive→Dist Drive (Définit l'intensité de la distorsion.)

OD Pan→Dist Pan (Définit la position stéréo du signal de distorsion.)



33: ENH>CHORUS (Enhancer→Chorus)

Enhancer et chorus branchés en série.

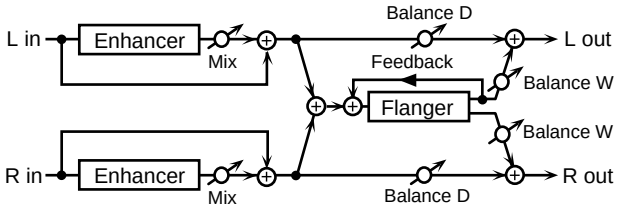


Paramètre	Valeur	Description
Enhancer Sens #	0–127	Règle la sensibilité de l'enhancer.
Enhancer Mix	0–127	Définit le mélange des harmoniques produites par l'enhancer avec le signal original sous forme de rapport.
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet chorus.
Cho Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet chorus.

Paramètre	Valeur	Description
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal d'enhancer envoyé au chorus et le signal d'enhancer qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal d'enhancer. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal d'enhancer envoyé au chorus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

34: ENH>FLANGER (Enhancer→Flanger)

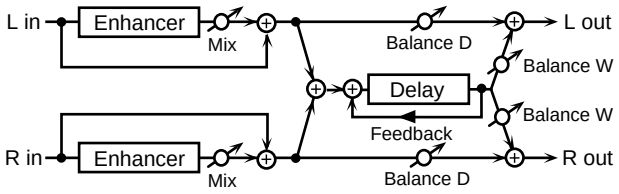
Enhancer et flanger branchés en série.



Paramètre	Valeur	Description
Enhancer Sens #	0–127	Règle la sensibilité de l'enhancer.
Enhancer Mix	0–127	Définit le mélange des harmoniques produites par l'enhancer avec le signal original sous forme de rapport.
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet flanger.
Flg Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal d'enhancer envoyé au flanger et le signal d'enhancer qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal d'enhancer. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal d'enhancer envoyé au flanger.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

35: ENH>DELAY (Enhancer→Delay)

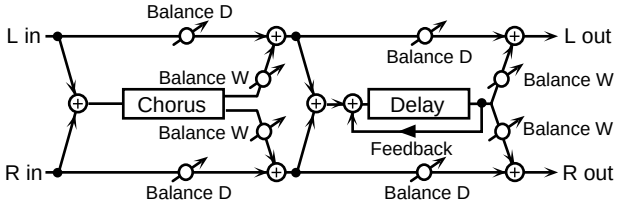
Enhancer et delay branchés en série.



Paramètre	Valeur	Description
Enhancer Sens #	0–127	Règle la sensibilité de l'enhancer.
Enhancer Mix	0–127	Définit le mélange des harmoniques produites par l'enhancer avec le signal original sous forme de rapport.
Delay Time	0–500 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du delay.
Dly Feedback	98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal de delay réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal de delay réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal d'enhancer envoyé au delay et le signal d'enhancer qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal d'enhancer. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal d'enhancer envoyé au delay.
Level	0–12	Règle le niveau de sortie.

36: CHORUS>DELAY

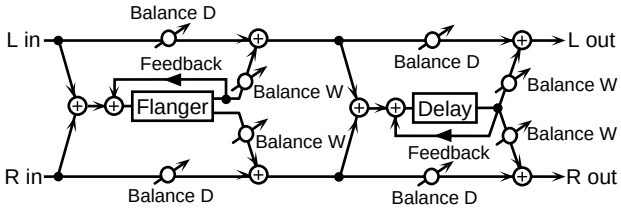
Chorus et delay branchés en série.



Paramètre	Valeur	Description
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet chorus.
Cho Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet chorus
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de chorus. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal de chorus.
Delay Time	0–500 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du delay.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal de delay réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal de chorus envoyé au delay et le signal de chorus qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal de chorus. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal de chorus envoyé au delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

37: FLG>DELAY (Flanger→Delay)

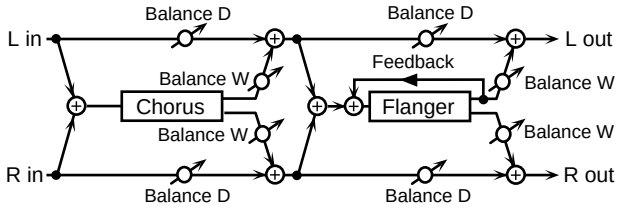
Flanger et delay branchés en série.



Paramètre	Valeur	Description
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet flanger.
Flg Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de flanger. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal de flanger.
Delay Time	0–500 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du delay.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal de delay réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal de delay réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal de flanger envoyé au delay et le signal de flanger qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal de flanger. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal de flanger envoyé au delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

38: CHO>FLANGER (Chorus→Flanger)

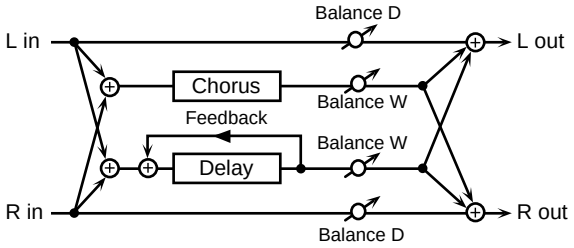
Chorus et flanger branchés en série.



Paramètre	Valeur	Description
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet chorus.
Cho Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet chorus
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de chorus. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal de chorus.
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet flanger.
Flg Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal de chorus et le signal de chorus envoyé au flanger. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal de chorus. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal de chorus envoyé au flanger.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

39: CHORUS/DELAY

Chorus et delay branchés en parallèle. Les paramètres sont les mêmes que pour "36: CHORUS>DELAY". Cependant, le paramètre Dly Balance règle la balance entre le signal direct (sec) et le signal de delay.

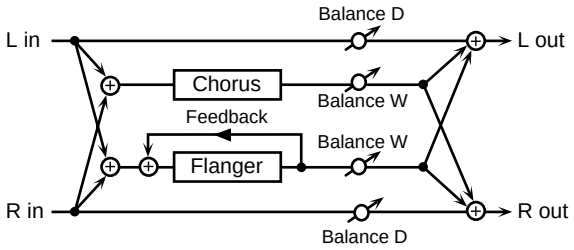


40: FLG/DELAY (Flanger/Delay)

Flanger et delay branchés en parallèle. Les paramètres sont les mêmes que pour "37: FLG>DELAY". Cependant, le paramètre Dly Balance règle la balance entre le signal direct (sec) et le signal de delay.

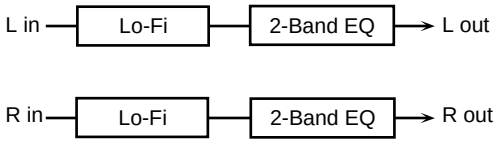
41: CHO/FLANGER (Chorus/Flanger)

Chorus et flanger branchés en parallèle. Les paramètres sont les mêmes que pour "38: CHO>FLANGER". Cependant, le paramètre Flanger Balance règle la balance entre le signal direct (sec) et le signal de flanger.



42: LOFI

Cet effet permet de dégrader volontairement la qualité du son pour produire un effet "Lo-Fi". Il convient surtout aux sons de batterie.

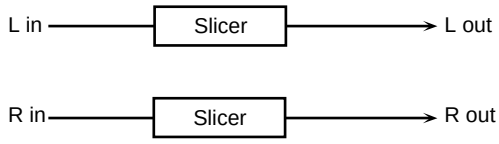


Paramètre	Valeur	Description
Bit Down	0–11	Ce réglage réduit la qualité du son. Plus cette valeur augmente, plus la qualité du son diminue.
S-RateDown	0–7	Ce réglage produit un signal de sortie plus brut. Plus cette valeur augmente, plus le son devient brouillon.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Règle le niveau de sortie.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.

Paramètre	Valeur	Description
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Output	MONO, STEREO	Définit comment le signal est reproduit. Le réglage “MONO” produit un signal mono.
Level #	0–127	Règle le niveau de sortie de l’effet Lo-Fi.

43: SLICER

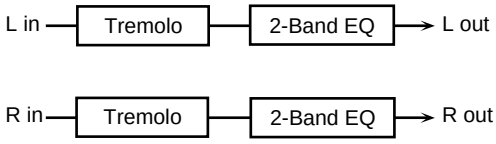
Cet effet applique une suite de coupures au signal et permet ainsi de transformer un son conventionnel en un signal plus rythmé pouvant servir d’accompagnement. Surtout efficace pour des sons avec une enveloppe d’orgue.

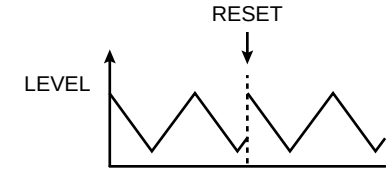


Paramètre	Valeur	Description
Timing Pattern	1–34	Choisit un motif déterminant le timing auquel le son sera coupé.
Accent Pattern	1–16	Définit l’emplacement des accents.
Accent Level #	0–127	Règle le volume des accents. Plus cette valeur augmente, plus les accents sont prononcés.
Attack	0–127	Règle le temps d’attaque du signal d’entrée. Plus cette valeur augmente, plus l’attaque est rapide.
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Définit la période du motif.
Reset	OFF, ON	Détermine si le motif servant de timing aux coupures est initialisé (ON) ou non (OFF) quand vous jouez un son.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

44: TREMOLO

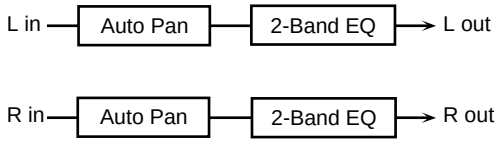
L’effet Tremolo module cycliquement le volume et produit ainsi un trémolo.

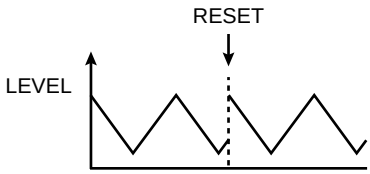


Paramètre	Valeur	Description
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: Le son est modulé comme une onde triangulaire. SQR: Le son est modulé comme une onde carrée. SIN: Le son est modulé comme une sinusoïde. SAW1/2: Le son est modulé comme une onde en dent de scie. Les dents de SAW1 et SAW2 pointent dans des directions opposées.
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Détermine la fréquence (vitesse) du changement.
Depth #	0–127	Règle l’intensité de l’effet appliqué.
Reset	OFF, ON	Ce réglage détermine si la période du motif est initialisée (ON) ou non (OFF) quand des sons sont produits.
		
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

45: AUTO PAN

Auto Pan module cycliquement l'emplacement du signal dans l'image stéréo.

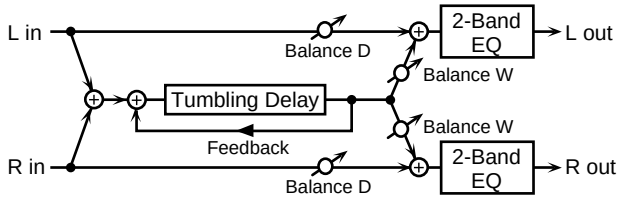


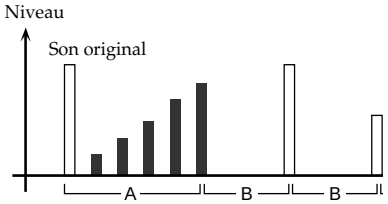
Paramètre	Valeur	Description
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: Le son est modulé comme une onde triangulaire. SQR: Le son est modulé comme une onde carrée. SIN: Le son est modulé comme une sinusoïde. SAW1/2: Le son est modulé comme une onde en dent de scie. Les dents de SAW1 et SAW2 pointent dans des directions opposées.
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Détermine la fréquence (vitesse) du changement.
Depth #	0–127	Règle l'intensité de l'effet appliqué.
Reset	OFF, ON	Ce réglage détermine si la période du motif est initialisée (ON) ou non (OFF) quand des sons sont produits.
		
Low Gain	-15– +15 [dB]	Adjusts the gain of the low frequency.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

46:TUMBLING DLY (Tumbling Delay)

Ce delay produit une "cascade" de répétitions retardées puis répète le signal original.

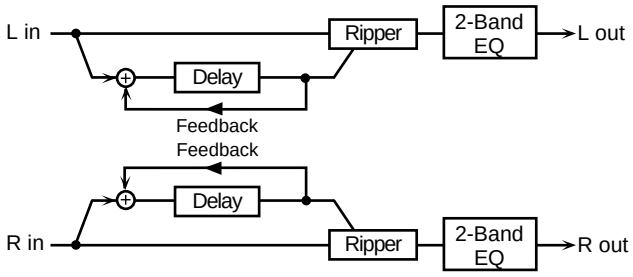
Il convient surtout pour des notes seules ou des sons uniques ("One-shot").



Paramètre	Valeur	Description
Type	TYPE1–TYPE6	Permet de choisir parmi six types déterminant le nombre de répétitions retardées produites dans l'intervalle "A" du schéma ci-dessous.
Pre Delay	0–500 [ms]	Règle la longueur de l'intervalle "A" illustré ci-dessous.
Delay Time	0–345 [ms]	Adjusts time "B" in the diagram below.
		
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Feedback #	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de delay. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

47: FBK RIPPER (Feedback Ripper)

Cet effet coupe le son de façon répétitive et produit un signal retardé pour les portions coupées. Vous pouvez créer de nouvelles phrases en appliquant cet effet à une phrase de batterie ou un autre type de phrase.



Paramètre	Valeur	Description
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: Le son est coupé par une onde triangulaire. SQR: Le son est coupé par une onde carrée. SIN: Le son est coupé par une sinusoïde. SAW1/2: Le son est coupé par une onde en dent de scie. Les dents de SAW1 et SAW2 pointent dans des directions opposées.
	SAW1 SAW2	
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Détermine la fréquence (vitesse) du changement.
Depth #	0–127	Règle l'intensité de l'effet appliqué.
Delay Left	0–420 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition du canal gauche.
Delay Right	0–420 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition du canal droit.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Reset	OFF, ON	Ce réglage détermine si la période du motif est initialisée (ON) ou non (OFF) quand des sons sont produits.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

note *1

(double croche), (triolet de croches), (double croche pointée), (croche), (triolet de noires), (croche pointée), (noire), (triolet de blanches), (noire pointée), (blanche)

note *2

(triolet de quadruples croches), (quadruple croche), (triolet de triples croche (triple croche), (triolet de doubles croches), (triple croche pointée), (double croche), (triolet de croches), (double croche pointée), (croche), (triolet de noires), (croche pointée), (noire), (triolet de blanches), (noire pointée), (blanche), (triolet de rondes), (blanche pointée), (ronde), (triolet de doubles rondes), (ronde pointée), (double ronde)

Réglages de chorus

Quel que soit le mode actif, vous pouvez utiliser un seul type de chorus à la fois.

Vous disposez de huit types de chorus. Choisissez le type voulu. Après avoir choisi le type (Type), vous pouvez modifier la valeur de chacun de ses paramètres.

Type (type de chorus)

Choisissez un des 8 types de chorus.

Réglage

CHORUS 1–4: Réglages généraux du chorus. Permet de conférer de l'ampleur et de la rondeur au son.

FEEDBACK CHORUS: Ce chorus produit un effet de type flanger au son doux.

FLANGER: Cet effet produit un balayage montant et descendant qui rappelle le son d'un avion à réaction.

SHORT DELAY: C'est un delay (effet d'écho) avec un bref retard.

SHORT DELAY(FB): Delay court et produisant de nombreuses répétitions.

MEMO

Les types de chorus offerts par "Type" offrent plusieurs exemples de préréglages des paramètres de chorus. Quand vous changez de type, les autres paramètres de chorus adoptent les réglages du nouveau type choisi. Si vous comptez éditer les autres paramètres, choisissez d'abord le type avant d'effectuer les réglages voulus.

Pre-LPF (filtre passe-bas devant le chorus)

Ce paramètre permet d'appliquer un filtre passe-bas au signal transmis au chorus afin d'atténuer les aigus. Plus la valeur est élevée et plus le filtre coupe dans la plage des aigus, ce qui adoucit le son du chorus.

Valeur: 0~7

Level (niveau de chorus)

Définit le niveau du signal de chorus.

Valeur: 0~127

Feedback (niveau de réinjection du chorus)
Définit le niveau auquel le signal de chorus est réinjecté dans le chorus. La réinjection permet de produire un son de chorus plus épais. Des valeurs plus élevées augmentent le niveau de réinjection.
Valeur: 0~127

Delay (retard du chorus)
Règle le temps de retard de l'effet chorus.
Valeur: 0~127

Rate (vitesse du chorus)
Règle la vitesse (fréquence) de modulation du signal de chorus. Des valeurs plus élevées produisent une modulation plus rapide.
Valeur: 0~127

Depth (intensité du chorus)
Règle l'intensité de modulation du signal de chorus. Des valeurs plus élevées produisent une modulation plus forte.
Valeur: 0~127

Send levl to Rev (niveau d'envoi du chorus à la réverb)
Règle la quantité du signal de chorus envoyé à la réverb. Des valeurs élevées augmentent le niveau de signal transmis.
Valeur: 0~127

Réglages de réverbération

Quel que soit le mode actif, vous pouvez utiliser un seul type de réverbération à la fois.
Vous disposez de huit types de réverb. Choisissez le type voulu. Après avoir choisi le type (Type), vous pouvez modifier la valeur de chacun de ses paramètres.

Type (type de réverbération)
Vous avez le choix entre 8 types de réverbération.

Réglage	
ROOM1–3:	Simulent la réverbération de pièces. Ces types produisent une réverbération spacieuse et bien définie.
HALL1, 2:	Ces types recréent la réverbération de salles. Ils produisent des réverbérations plus profondes que les types Room.
PLATE:	Simule une réverbération à plaque (réverb artificielle générée avec une plaque métallique).
DELAY:	Delay standard produisant des effets d'écho.
PANNING DELAY:	Ce type de delay spécial fait alterner les répétitions entre les canaux gauche et droit. Cet effet convient pour une écoute stéréo.

MEMO

Les types de réverb offerts par "Type" offrent plusieurs exemples de préréglages des paramètres de réverbération. Quand vous changez de type, les autres paramètres de réverbération adoptent les réglages du nouveau type choisi. Si vous comptez éditer les autres paramètres, choisissez d'abord le type avant d'effectuer les réglages voulus.

Character (caractère de la réverb)
Permet de choisir le type de réverbération. 0~5 désignent des réverbérations; 6 et 7 correspondent à des delays.
Valeur: 0~7

Pre-LPF (filtre passe-bas devant la réverb.)
Ce paramètre permet d'appliquer un filtre passe-bas au signal transmis à la réverb afin d'atténuer les aigus. Plus la valeur est élevée et plus le filtre coupe dans la plage des aigus, ce qui adoucit le son de la réverbération.
Valeur: 0~7

Level (niveau de réverbération)
Définit le niveau du signal de réverbération. Des valeurs plus élevées produisent une réverbération plus forte.
Valeur: 0~127

Time (temps de réverbération)
Définit la longueur de réverbération. Des valeurs plus élevées allongent la réverbération.
Valeur: 0~127

Delay Feedback (réinjection de la réverb de type Delay)
Ce paramètre est disponible quand le caractère de la réverb (Character) est réglé sur 6, 7 ou quand le type de réverb (Type) est réglé sur Delay ou Panning Delay. Il règle les répétitions du delay. Des valeurs élevées produisent davantage de répétitions retardées.
Valeur: 0~127

Changement d'effets pendant le jeu d'un motif

Les effets sont appliqués selon les réglages du motif (ou du Patch utilisé). Par conséquent, quand vous changez de motif, il se pourrait que les réglages d'effets changent aussi.
Si, pendant la reproduction de motif, vous choisissez un autre motif dont les réglages de réverb ou de chorus diffèrent fortement, vous pourriez entendre un léger bruit. Dans le cas des multi-effets, des changements importants de réglages d'effets entre les motifs peuvent produire une brève coupure du son de l'effet destinée à éviter tout bruit.

MEMO

Vous pouvez empêcher les changements d'effets en activant le paramètre SYSTEM **"MFX Remain Switch"** (p. 125). Dans ce cas, les réglages de multi-effet du premier motif reproduit sont conservés jusqu'à la fin de la reproduction.

Enchaîner des motifs pour composer un morceau (mode Song)

Vous pouvez définir l'ordre de reproduction des motifs et les relier pour créer un **morceau**.

Cela vous permet donc de produire un morceau entier en enchaînant simplement des motifs (contenant chacun plusieurs mesures) dans l'ordre voulu et en les reproduisant.

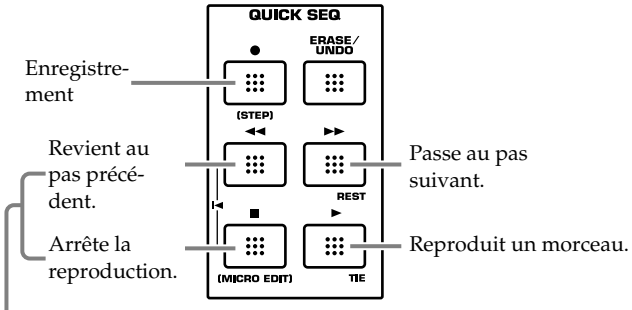
Chaque morceau permet de définir l'ordre de reproduction pour un maximum de 50 motifs.

Chaque position (numéro) de cet ordre de reproduction constitue un **pas**.

Reproduire un morceau

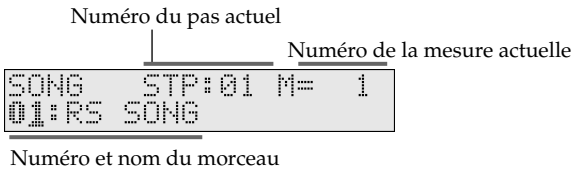
Opérations élémentaires

Utilisez les boutons suivants pour contrôler la reproduction.

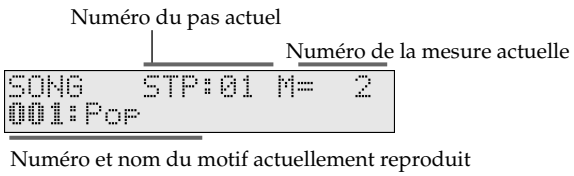


Choix d'un morceau à reproduire

1. **Appuyez sur [SONG] pour l'allumer et activer le mode Song.**
   L'écran indique le nom du morceau actuellement choisi.



2. **Choisissez le numéro (01~99) du morceau à reproduire.**
3. **Appuyez sur [►] pour reproduire le morceau.**



MEMO

Le réglage **Song Parameter** définit ce qu'il se passe une fois que le morceau est arrivé à la fin: la reproduction s'arrête automatiquement ou continue en boucle (p. 116).

Choix des numéros de morceaux

Avec VALUE [–]/[+]

Vous pouvez utiliser VALUE [–]/[+] pour choisir le morceau précédant ou suivant. Il est inutile d'appuyer sur [ENTER]après avoir effectué votre choix car le morceau est immédiatement choisi.

Avec les boutons d'accès direct

Quand vous n'utilisez pas la fonction NUMERIC

Seul le chiffre des unités change quand vous appuyez sur [0]~[9].

1. **Entrez le numéro voulu avec [0]~[9].**
   Le chiffre des dizaines est verrouillé; seul le chiffre des unités change.

Quand vous utilisez la fonction NUMERIC

1. **Appuyez sur [NUMERIC] de sorte qu'il s'allume.**
2. **Entrez un numéro à deux chiffres avec [0]~[9].**
3. **Pour entériner la valeur, appuyez sur [ENTER].**
   [NUMERIC] s'éteint.
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Etouffer une partie (Track Mute)

Pendant la reproduction de morceau, vous pouvez changer le statut actif/coupé de chaque partie et varier l'exécution de façon dynamique sans modifier les motifs mêmes.

1. **Appuyez sur [TRACK MUTE] de sorte qu'il s'allume.**
2. **Appuyez sur les boutons allumés ou clignotants des parties afin d'alterner entre leur statut actif/coupé.**

Allumé:	Les données de reproduction sont audibles
Clignotant:	Les données de reproduction sont étouffées.
Eteint:	Il n'y a pas de données de reproduction.

Le RS-70 propose un total de seize parties.

Pour alterner entre le statut actif/coupé des parties 11~16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1]~[6].

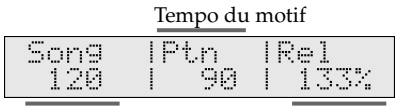
☞ **"Sélectionner une partie"** (p. 54)

Régler le tempo du morceau

Vous pouvez changer le tempo d'un morceau de la même manière que pour le réglage de tempo d'un motif (p. 67).
En mode Song, le tempo de reproduction est calculé en combinant le tempo spécifié pour chaque motif au tempo relatif défini en mode Song. Ce tempo relatif est sauvegardé avec le morceau.

1. **Appuyez sur [TAP TEMPO] de sorte qu'il s'allume.**
   Le tempo actuel du morceau s'affiche.

2. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**
   Le tempo relatif s'affiche.



   Ici, les boutons [-]/[+] ne changent que le tempo du morceau.

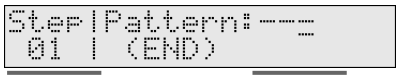
3. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.**

MEMO
Si vous appuyez sur [TAP TEMPO], l'affichage de tempo reflète toujours les changements de tempo du morceau.

Créer un morceau (Song)

Le RS-70 permet de créer un morceau en définissant un par un les motifs dans l'ordre de reproduction souhaité.

1. **Appuyez sur [SONG] pour l'allumer et activer le mode Song.**
2. **Appuyez sur [●].**



3. **Attribuez un motif au pas avec VALUE [-]/[+].**

☞ **"Sélection du motif à reproduire"** (p. 66)

4. **Appuyez sur [ENTER] ou [►►].**
   Le numéro d'entrée de motif augmente d'une unité.

MEMO
Si vous entrez un motif par erreur, appuyez sur [ERASE/UNDO] pour effacer le pas actuellement choisi.

5. **Répétez les étapes 3~4 pour finir le morceau.**
6. **Quand vous avez entré le dernier motif, appuyez sur [■] pour arrêter l'enregistrement.**

☞ Pour savoir comment sauvegarder le morceau créé, voyez **"Sauvegarder un morceau"** (p. 115).

Ecouter un motif

Après avoir choisi un motif durant l'enregistrement, vous pouvez l'écouter en appuyant sur [►]. Vous pouvez aussi choisir différents motifs en les écoutant. Quand l'écoute est finie, appuyez sur [■].

Remplacer un motif au milieu du morceau

Pour remplacer un motif au milieu du morceau ou ajouter un nouveau motif à la fin du morceau, utilisez [◄◄]/[►►] afin de vous déplacer jusqu'à la position (numéro d'entrée de motif) d'où vous comptez lancer l'enregistrement. Vous pouvez ensuite activer le mode d'enregistrement pour reprendre l'enregistrement.

Remarques sur la reproduction de morceau

Les morceaux ne contiennent pas les données musicales des motifs; ils définissent simplement l'ordre de reproduction voulu des motifs. Aussi, si vous changez un motif enregistré dans un morceau, la reproduction du morceau est aussi affectée. Si vous effacez toutes les données musicales d'un motif, la reproduction s'arrête dès que vous choisissez ce motif.

Sauvegarder un morceau

Après avoir enregistré/édité un morceau, exécutez la procédure suivante pour le sauvegarder.

1. **Appuyez sur [WRITE].**
   Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir la mémoire de morceau (01~99) où vous voulez sauvegarder le morceau.

NOTE
N'oubliez pas que si vous choisissez une mémoire contenant déjà un morceau sauvegardé par vos soins, ses réglages sont écrasés et irrémédiablement perdus. Pour éviter d'écraser accidentellement des données importantes, nous vous conseillons de toujours nommer vos nouveaux morceaux.

2. **Appuyez sur [ENTER].**

Quand le morceau utilisateur est sauvegardé, l'écran affiche "COMPLETED ".

MEMO
Si vous ne souhaitez pas sauvegarder le morceau utilisateur, appuyez sur [EXIT].

Pour savoir comment renommer le morceau utilisateur, voyez **"Changer le nom du morceau"** (p. 116).

Editer les réglages de morceau

Vous pouvez assigner un nom à un morceau que vous avez créé et définir s'il est reproduit en boucle.

Changer le nom du morceau

1. **Appuyez sur [SONG] pour l'allumer et activer le mode Song.**
2. **Choisissez un morceau.**
3. **Appuyez sur [PARAM] de sorte qu'il s'allume.**
   Vous pouvez à présent éditer les paramètres du morceau.

Utilisez les boutons PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir les caractères et entrez le caractère voulu avec les boutons VALUE [-]/[+].

Valeur: espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

☞ **"Attribuer un nom"** (p. 54)

4. **Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder le morceau.**

☞ **"Sauvegarder un morceau"** (p. 115)

Mettre le morceau en boucle

Vous pouvez définir si la reproduction s'arrête automatiquement à la fin du morceau ou si elle continue alors en boucle.

1. **Appuyez sur [SONG] pour l'allumer et activer le mode Song.**
2. **Choisissez un morceau.**
3. **Appuyez sur [PARAM] de sorte qu'il s'allume.**
   Vous pouvez à présent éditer les paramètres du morceau.
4. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**

Servez-vous de VALUE [-]/[+] pour choisir "ON" si vous voulez reproduire le morceau en boucle ou "OFF" si la reproduction doit s'arrêter à la fin du morceau.

5. **Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder le morceau.**

☞ **"Sauvegarder un morceau"** (p. 115)

Fonctions pratiques d'édition de morceau (Song Utility)

Song Utility propose une série de fonctions (comme la copie ou l'initialisation de morceau) qui vous serviront pour l'édition de vos morceaux.

MEMO

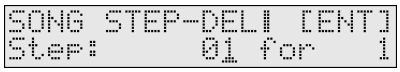
Après avoir édité un morceau, sauvegardez-le comme décrit sous **"Sauvegarder un morceau"** (p. 115).

Effacer un pas indésirable (SONG STEP DELETE)

Voici comment effacer un pas que vous ne voulez pas conserver dans un morceau.

1. **Appuyez sur [SONG] pour l'allumer et activer le mode Song.**
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "1:SONG STEP DELETE".**

4. **Appuyez sur [ENTER].**



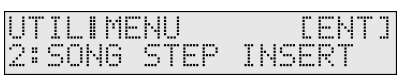
5. **Choisit les pas à effacer.**
   Déplacez le curseur avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et spécifiez la valeur avec VALUE [-]/[+].
   Valeur:
   Step: Choisit le pas auquel l'effacement commence.
   for: Définit le nombre de pas à effacer. "ALL" efface tous les pas à partir du pas défini avec **Step** jusqu'à la fin de morceau.
6. **Quand vous avez édité chaque paramètre, appuyez sur [ENTER] pour entériner les valeurs.**

Insérer un pas (SONG STEP INSERT)

Cette opération insère un motif à l'emplacement défini du morceau. Vous pouvez l'utiliser pour ajouter des motifs à un morceau.

* *Vous pouvez enregistrer jusqu'à 50 motifs maximum dans un morceau. Un morceau contenant déjà 50 motifs ne permet pas d'insérer de motif supplémentaire.*

1. **Appuyez sur [SONG] pour l'allumer et activer le mode Song.**
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "2:SONG STEP INSERT".**



4. **Appuyez sur [ENTER].**

5. Précisez l'emplacement où le pas doit être inséré.

Déplacez le curseur avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et spécifiez la valeur avec VALUE [-]/[+].

Valeur

Step: Définit l'emplacement où le pas doit être inséré.

for: Définit le nombre de pas à insérer.

6. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►] pour changer de page et utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le motif à insérer.

7. Quand vous avez édité chaque paramètre, appuyez sur [ENTER] pour entériner les valeurs.

Copier un morceau (SONG COPY)

Cette opération copie un morceau vers l'emplacement défini du morceau actuel. Utilisez cette fonction pour combiner deux morceaux ou pour produire un morceau en combinant des parties de morceaux différents.

* *Si le morceau actuel contient déjà des données, elles sont écrasées quand vous exécutez l'opération. Le nombre de motifs du morceau actuel peut augmenter si le morceau source de la copie contient plus de motifs que le morceau actuel, par exemple.*

1. Appuyez sur [SONG] pour l'allumer et activer le mode Song.

2. Appuyez sur [UTILITY].

3. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "3:SONG COPY".

4. Appuyez sur [ENTER].

5. Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le morceau source de la copie.

Valeur: 01~99

6. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].

Utilisez VALUE [-]/[+] pour définir la plage de pas à copier.

Valeur

Step: Choisit le pas auquel la copie doit commencer.

for: Définit le nombre de pas à copier. "ALL" copie tous les pas à partir du pas défini avec **Step** jusqu'à la dernière mesure du morceau.

7. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].

Choisissez le pas de destination du morceau actuel avec VALUE [-]/[+].

Valeur: 01~ max. 50

8. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].

Choisissez le mode de copie avec VALUE [-]/[+].

Valeur

INSERT: Les données sont insérées dans le morceau actuel.

REPLACE: Les données musicales du morceau actuel sont supprimées (écrasées) lors de la copie.

9. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].

Utilisez VALUE [-]/[+] pour définir le nombre de fois que le morceau est copié.

Valeur: 1– max. 50

10. Quand vous avez édité chaque paramètre, appuyez sur [ENTER] pour entériner les valeurs.

Initialiser les paramètres d'un morceau (SONG INIT.

Cette opération initialise le morceau actuel.

1. Appuyez sur [SONG] pour l'allumer et activer le mode Song.

2. Appuyez sur [UTILITY].

3. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "4:SONG INIT".

4. Appuyez sur [ENTER].

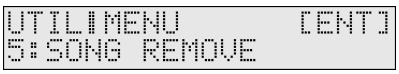
5. Appuyez à nouveau sur [ENTER] pour exécuter l'opération.

Quand l'initialisation est terminée, le message "COMPLETED" s'affiche.

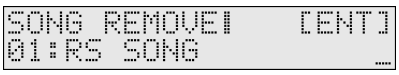
Effacer un morceau utilisateur existant (SONG REMOVE)

Cette opération efface le morceau utilisateur spécifié. Vous pouvez sélectionner un morceau effacé mais rien n'est reproduit dans ce cas.

1. **Appuyez sur [SONG] pour l'allumer et activer le mode Song.**
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "5:SONG REMOVE".**



4. **Appuyez sur [ENTER].**
5. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le morceau à supprimer.**



Valeur: 01~99

6. **Appuyez à nouveau sur [ENTER] pour exécuter l'opération.**

Rétablir les réglages d'usine (FACTORY RESET)

Les fonctions Song Utility proposent aussi une opération FACTORY RESET.

Pour en savoir plus sur la fonction FACTORY RESET, voyez **"Retour aux réglages usine (Factory Reset)"** (p. 20).

Maniement du lecteur de disquettes

NOTE

N'essayez jamais de mettre l'instrument hors tension ou d'éjecter une disquette quand le lecteur fonctionne (et que son témoin est allumé); cela risquerait d'endommager la disquette et le lecteur.

Reproduire un fichier SMF

Vous pouvez directement reproduire un fichier SMF sauvegardé sur disquette sans le charger dans le RS-70.

Cela permet d'utiliser facilement la fonction **Minus-One**: vous écoutez l'accompagnement fourni par les données musicales et vous étouffez une des parties enregistrées pour la jouer vous-même.

Voyez **"Accompagner des données SMF (SMF Player)"** (p. 47) pour en savoir plus sur les méthodes de reproduction.

Fonctions liées aux disquettes (Disk Utility)

Le mode Disk sert à effectuer des fonctions liées aux disquettes, comme le chargement (Load) de données d'une disquette dans la mémoire du RS-70 et le chargement de données SMF dans le motif actuel. Vous pouvez aussi formater une disquette ou faire une copie de secours d'une disquette.

Avant d'utiliser les fonctions Disk Utility

Pour pouvoir exploiter les fonctions Disk Utility, procurez-vous une disquette de 3,5" et de type 2DD ou 2HD.

Avant d'utiliser une disquette neuve ou utilisée au préalable sur un autre appareil, veuillez l'initialiser (formater) sur le RS-70.

Une disquette 2DD de 3,5" doit être formatée en format 720 Ko (kilo-octets) et une disquette 2HD de 3,5" en format 1,440 Ko. Il s'agit de formats standard utilisés par la plupart des logiciels de séquenceur et la majorité des ordinateurs/instruments. Si vous sauvegardez un motif créé sur le RS-70 sous forme de fichier standard MIDI, vous pouvez reproduire votre morceau sur de nombreux appareils.

"Initialiser une disquette pour le RS-70 (Format)" (p. 121)

Charger un fichier de la disquette dans le RS-70 (Load)

Cette fonction charge un morceau de la disquette dans la mémoire interne. Vous pouvez charger des données SMF (Standard MIDI File) sous forme de motif mais aussi restaurer rapidement des réglages antérieurs du RS-70 en chargeant des données de la mémoire utilisateur que vous avez sauvegardées.

NOTE

Quand vous chargez des données destinées à la mémoire utilisateur, les données de la mémoire utilisateur du RS-70 sont écrasées. Si la mémoire utilisateur contient des données que vous voulez conserver, vous devez les sauvegarder sur disquette avant d'effectuer le chargement.

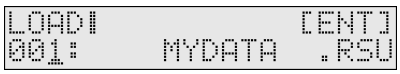
Ecraser le contenu entier de la mémoire utilisateur

Voici comment charger des données sauvegardées avec "Type:ALL" (p. 120) dans la mémoire utilisateur.

1. **Insérez une disquette dans le lecteur.**
2. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [WRITE].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "1:LOAD".**

4. **Appuyez sur [ENTER].**
5. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Type:ALL".**

6. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►] pour passer à la page suivante.**
7. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le fichier (comportant l'extension .RSU) que vous voulez charger dans la zone utilisateur.**



MEMO

Le nom du fichier affiché reflète le nom du fichier choisi.

8. **Appuyez sur [ENTER].**

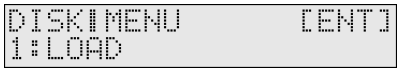
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Quand les données sont chargées, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Charger des Patches utilisateur

Voici comment charger un ou plusieurs Patches donnés dans la mémoire de Patches utilisateur du RS-70 à partir des données sauvegardées avec "Type:ALL" (p. 120).

1. **Insérez une disquette dans le lecteur.**
2. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [WRITE].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "1:LOAD".**



4. **Appuyez sur [ENTER].**
5. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Type:PATCH".**

6. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►] pour passer à la page suivante.**

   Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le fichier contenant le Patch à charger.

MEMO

Le nom du fichier affiché reflète le nom du fichier choisi.

7. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►] pour passer à la page suivante.

Utilisez VALUE [-]/[+] pour spécifier le numéro (001~128) du premier Patch à charger.

8. Utilisez les boutons PAGE/CURSOR [►] pour déplacer le curseur.

Utilisez VALUE [-]/[+] pour spécifier le numéro (001~128) du dernier Patch à charger.

9. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►] pour passer à la page suivante.

Utilisez VALUE [-]/[+] pour définir le numéro initial (001~128) de destination du chargement.

10. Appuyez sur [ENTER].

La série de Patches définie à l'étape 7 est chargée à partir du numéro de Patch choisi comme destination.

Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Quand les données sont chargées, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Charger des données SMF

Voici comment charger des données SMF sauvegardées sur disquette dans le motif actuel. Une fois les données chargées, vous pouvez les éditer et les sauvegarder comme pour un motif ordinaire.

MEMO

Vous pouvez charger des données de format 0 ou 1.

1. Insérez une disquette dans le lecteur.

2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [WRITE].

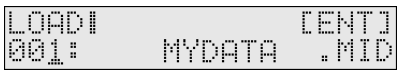
3. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "1:LOAD".

4. Appuyez sur [ENTER].

5. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Type:SMF".

6. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►] pour passer à la page suivante.

Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le fichier SMF que vous voulez charger dans le motif actuel.



MEMO

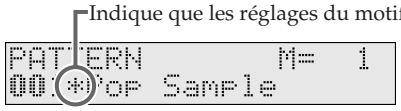
Le nom du fichier affiché reflète le nom du fichier choisi.

7. Appuyez sur [ENTER].

Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Quand les données sont chargées, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Vous pouvez alors appuyer sur [PATTERN] afin d'activer le mode Pattern et y éditer ou sauvegarder les données SMF chargées comme pour un motif ordinaire.



Sauvegarder des données sur disquette (Save)

Sauvegarder le contenu entier de la mémoire utilisateur

Voici comment sauvegarder toutes les données de la mémoire utilisateur sur disquette, sous forme d'un fichier unique.

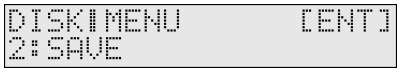
NOTE

Vous ne pouvez pas sauvegarder de données sur des disquettes originales de fichiers Standard MIDI, etc. de Roland.

1. Insérez une disquette dans le lecteur.

2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [WRITE].

3. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "2:SAVE".



4. Appuyez sur [ENTER].

5. Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Type:ALL".

6. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►] pour passer à la page suivante.

7. Entrez un nom de fichier.

L'extension ".RSU" est ajoutée au nom de fichier lors de la sauvegarde.

MEMO

Pour en savoir plus, voyez **"Attribuer un nom"** (p. 54).

8. Appuyez sur [ENTER].

Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Quand le contenu de la mémoire utilisateur est sauvegardé, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Sauvegarder le motif actuel sous forme de fichier SMF

NOTE

Les données SMF protégées par un copyright ne peuvent pas être sauvegardées à nouveau sous forme de motif utilisateur ou de fichier SMF.

NOTE

Quand vous sauvegardez des données en format SMF, les données de parties étouffées ne sont pas incluses.

1. **Insérez une disquette dans le lecteur.**
2. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [WRITE].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "2:SAVE".**

4. **Appuyez sur [ENTER].**
5. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour sélectionner "Type:SMF".**

6. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►] pour passer à la page suivante.**
7. **Entrez un nom de fichier.**

   L'extension ".SMF" est ajoutée au nom de fichier lors de la sauvegarde.

MEMO

Pour en savoir plus, voyez **"Attribuer un nom"** (p. 54). Vous ne pouvez pas utiliser de caractères minuscules ni certains symboles (espace, ! " * + , . / : ; < = > ? [¥]) dans les noms de fichiers.

8. **Appuyez sur [ENTER].**

   Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Quand le motif actuel est sauvegardé, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Initialiser une disquette pour le RS-70 (Format)

Cette fonction initialise (**formate**) une disquette pour qu'elle puisse accueillir des données du RS-70. Avant de pouvoir utiliser une disquette neuve ou une disquette utilisée au préalable sur un autre appareil avec le RS-70, il faut la formater sur le RS-70.

NOTE

N'oubliez pas que le formatage entraîne la perte de toutes les données contenues sur la disquette.

NOTE

Vous ne pouvez pas formater des disquettes originales contenant des fichiers standard MIDI de Roland, etc.

1. **Insérez une disquette dans le lecteur.**
2. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [WRITE].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "3:FORMAT".**

4. **Appuyez sur [ENTER].**
5. **Assignez un nom au volume.**

MEMO

Pour en savoir plus, voyez **"Attribuer un nom"** (p. 54). Vous ne pouvez pas utiliser de caractères minuscules ni certains symboles (espace, ! " * + , . / : ; < = > ? [¥]) pour les noms de volumes.

6. **Appuyez sur [ENTER].**

   Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Quand la disquette est formatée, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

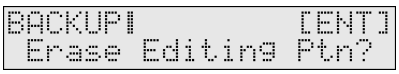
Créer une copie de sauvegarde (Backup)

Cette fonction copie toutes les données d'une disquette sur une autre disquette (copie de secours). Nous vous conseillons de faire une copie de secours des disquettes contenant des données importantes. Cela permet d'éviter toute perte de données en cas d'endommagement d'une disquette.

* *L'exécution de la fonction Backup efface les données du motif en cours d'édition. Sauvegardez donc les données avant d'exécuter l'opération Backup.*
* *Vous ne pouvez pas faire de copie de disquettes originales contenant des fichiers standard MIDI de Roland, etc.*
* *Vous ne pouvez pas créer une copie de secours d'une disquette 2DD sur une disquette 2HD et vice versa.*

1. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [WRITE].**
2. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "4:BACKUP".**

3. **Appuyez sur [ENTER].**



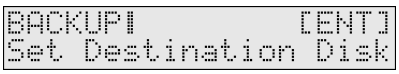
4. **Appuyez à nouveau sur [ENTER].**

   L'écran affiche le message "Set Source Disk". Insérez la disquette source dans le lecteur de disquettes.

5. **Appuyez sur [ENTER] pour confirmer.**

   Le contenu de la disquette source est copié provisoirement dans le RS-70.

6. **Quand les données ont été lues, l'écran affiche le message "Set Destination Disk". Insérez la disquette de destination dans le lecteur de disquette.**



7. **Appuyez sur [ENTER].**

   Le contenu de la disquette source est copié vers la disquette de destination.

8. **Après la copie des données, l'écran affiche le message "Set Source Disk". Insérez à nouveau la disquette source dans le lecteur de disquettes.**

   Répétez les étapes 4~7 de cette procédure jusqu'à ce que toutes les données de la disquette soient copiées.

Quand toutes les données ont été copiées, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Renommer la disquette (Volume Label)

Cette fonction permet de changer le nom de volume assigné à la disquette lors de son formatage.

* *Vous ne pouvez pas changer le nom de volume de disquettes originales contenant des fichiers standard MIDI de Roland, etc.*

1. **Insérez une disquette dans le lecteur.**
2. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [WRITE].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "5:VOLUME LABEL".**

4. **Appuyez sur [ENTER].**
5. **Assignez un nom au volume.**

MEMO

Pour en savoir plus, voyez **"Attribuer un nom"** (p. 54). Vous ne pouvez pas utiliser de caractères minuscules ni certains symboles (espace, ! " * + , . / : ; < = > ? [¥]) dans les noms de volumes.

6. **Appuyez sur [ENTER].**

   Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Quand le nom du volume est modifié, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Effacer des fichiers (Delete)

Cette fonction permet d'effacer des fichiers indésirables d'une disquette.

NOTE

Vous ne pouvez pas effacer les fichiers de disquettes originales contenant des fichiers standard MIDI de Roland, etc.

1. **Insérez une disquette dans le lecteur.**
2. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [WRITE].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "6:DELETE".**

4. **Appuyez sur [ENTER].**
5. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le morceau à effacer.**
6. **Appuyez sur [ENTER].**

   Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Quand le fichier est effacé, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Renommer un fichier (Rename)

Cette fonction permet de changer le nom d'un fichier.

NOTE
Vous ne pouvez pas changer les extensions des noms de fichier.

NOTE
Vous ne pouvez pas renommer les fichiers de disquettes originales contenant des fichiers standard MIDI de Roland, etc.

1. **Insérez une disquette dans le lecteur.**
2. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [WRITE].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "7:RENAME".**

4. **Appuyez sur [ENTER].**
5. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour choisir le morceau dont vous voulez changer le nom.**
6. **Appuyez sur [ENTER].**
7. **Entrez un nom de fichier.**

MEMO
Pour en savoir plus, voyez **"Attribuer un nom"** (p. 54). Vous ne pouvez pas utiliser de caractères minuscules ni certains symboles (espace, ! " * + , . / : ; < = > ? [¥]) dans les noms de fichiers.

8. **Appuyez sur [ENTER].**
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

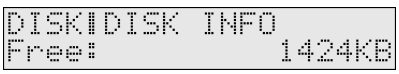
Quand le nom est modifié, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Vérifier l'espace résiduel d'une disquette (Disk Info)

Cette fonction permet de vérifier l'espace libre sur la disquette.

1. **Insérez une disquette dans le lecteur.**
2. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [WRITE].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "8:DISK INFO".**

4. **Appuyez sur [ENTER].**
   L'écran affiche l'espace disponible sur la disquette.



Paramètres communs à tous les modes (fonction System)

Les paramètres concernant le fonctionnement global du RS-70, tels que l'accord ou la réception des messages MIDI, sont appelés **paramètres système**. Cette section explique comment régler ces paramètres système et en décrit les fonctions. Les paramètres sont répartis dans les six groupes suivants.

- **GENERAL:**
  Réglages communs à tout le système (p. 125)
- **METRONOME:**
  Réglages liés au métronome (p. 125)
- **CONTROLLER:**
  Réglages liés aux fonctions de jeu (p. 126)
- **MIDI&USB:** Réglages MIDI et USB (p. 127)
- **MEMORY INFO:** Vérification de l'utilisation faite de la mémoire (p. 128)
- **PATCH SCALE (Patch Scale Tune):**
  Permet d'effectuer les réglages de gamme pour un Patch (p. 128).

Réglage des paramètres système

1. **Appuyez sur [SYSTEM] de sorte qu'il s'allume.**
2. **Sélectionnez le paramètre à éditer.**

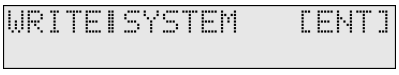
☞ **"Sélection des paramètres système"** (p. 124)

3. **Servez-vous de VALUE [-]/[+] pour modifier la valeur.**
4. **Répétez les étapes 2~3 pour effectuer les réglages système.**

NOTE

Les changements apportés aux paramètres système sont temporaires et sont perdus quand vous mettez l'instrument hors tension. Si vous voulez conserver les réglages que vous avez effectués, procédez comme suit.

5. **Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder les réglages modifiés.**



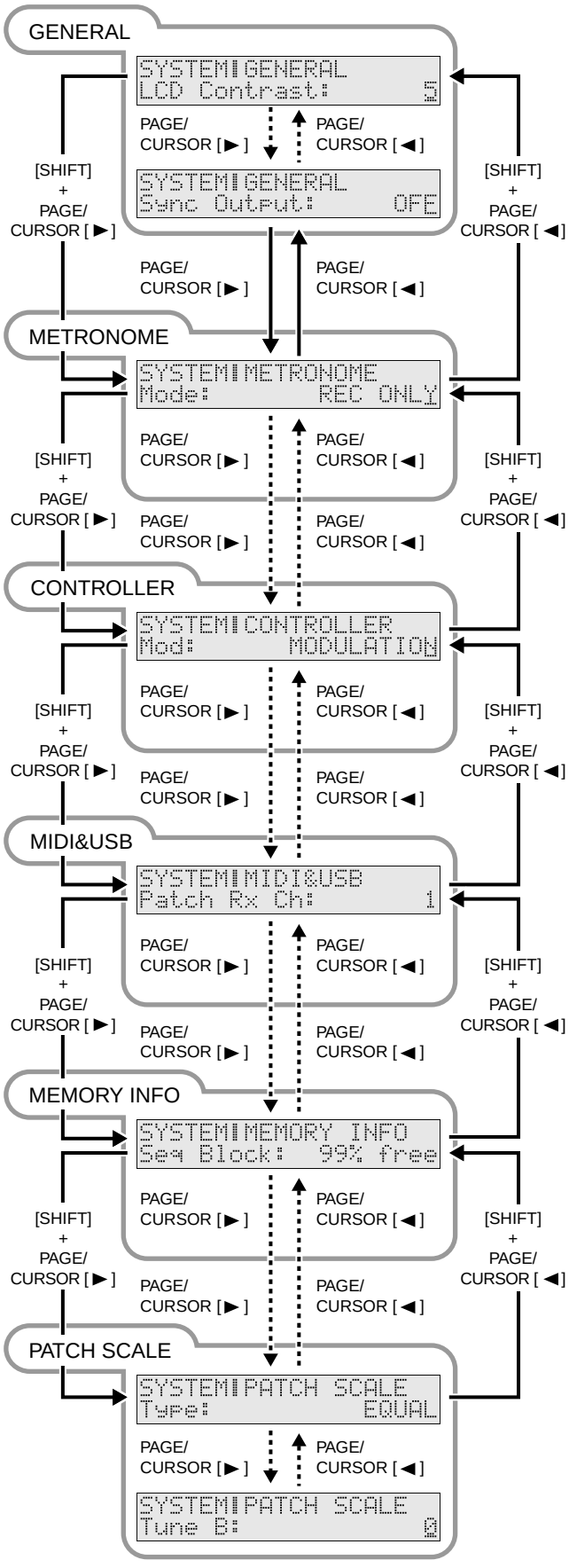
6. **Appuyez sur [ENTER] pour confirmer.**

NOTE

Quand vous sauvegardez les paramètres système, les réglages antérieurs sont écrasés et perdus. Pour rétablir tous les réglages d'usine, exécutez l'opération Factory Reset (p. 20).

Pour annuler la sauvegarde des paramètres système, appuyez sur [EXIT].

Sélection des paramètres système



Fonctions des paramètres système

Cette section décrit la fonction des paramètres système selon le groupe dont ils font partie.

Réglages communs à tout le système (GENERAL)

LCD Contrast

Règle le contraste de l'affichage.

Valeur: 1~10

MEMO

Le réglage LCD CONTRAST est automatiquement sauvegardé et est conservé même après la mise hors tension.

Master Tune

Règle l'accord global du RS-70. L'écran affiche la fréquence de la note A4 (La central).

Valeur: 415.3~466.2 Hz

Master Key Sft (transposition)

Décale la hauteur globale du RS-70 par demi-tons.

Valeur: -24–+24

Master Level

Règle le volume global du RS-70.

Valeur: 0~127

MFX Remain (commutateur MFX Remain)

Définit si les réglages MFX changent aussi quand vous changez de motif (OFF) ou si les réglages du motif précédent restent d'application (ON).

Ce réglage affecte à la fois le mode Pattern et le mode Song.

Valeur: OFF, ON

Hold Pedal (polarité de la pédale Hold)

Sélectionne la polarité de la pédale Hold. Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "STANDARD".

Valeur: STANDARD, REVERSE

Local Control

Le paramètre Local Control détermine si le générateur de sons interne est déconnecté (OFF) de la section de contrôle (clavier, levier Pitch Bend/Modulation, commandes, boutons, contrôleur D Beam, pédale, etc.) ou non (ON). Normalement, ce paramètre est sur "ON" (générateur de sons connecté à la section de contrôle) mais si vous souhaitez utiliser le clavier et les commandes du RS-70 pour ne contrôler que des modules externes, réglez-le sur "OFF".

Valeur: OFF, ON

Clock Source

Réglez ce paramètre sur "MIDI" pour transmettre les messages MIDI de synchronisation (MIDI Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer et Song Select) à un séquenceur externe. Choisissez "INT" pour effectuer la synchronisation sur le tempo interne du RS-70. Les changements de multi-effet sont aussi synchronisés selon ce réglage.

Valeur: INT, MIDI

Sync Output (commutateur de synchronisation)

Réglez ce paramètre sur "ON" pour transmettre les messages MIDI de synchronisation (MIDI Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer et Song Select) à un appareil MIDI externe. Sinon, réglez-le sur "OFF".

Valeur: OFF, ON

Paramètres liés au métronome (METRONOME)

Mode (mode du métronome)

Permet de spécifier quand le métronome doit fonctionner.

Valeur:

OFF: Le son du métronome est coupé.

REC ONLY: Le métronome n'est audible que pendant l'enregistrement.

REC&PLAY: Le métronome est audible pendant l'enregistrement et la reproduction.

ALWAYS: Le métronome est audible en permanence.

Level (volume du métronome)

Permet de régler le volume du métronome.

Valeur: 0~10

Sound (son du métronome)

Permet de choisir le son du métronome.

Valeur:

TYPE1: Produit un son typique de métronome. Produit un son de cloche sur le premier temps de chaque mesure.

TYPE2: Bat la mesure avec des "clics".

TYPE3: Bat la mesure avec des "bips".

TYPE4: Produit un son de cloche sur le premier temps et un son de blocs de bois sur les autres temps.

Paramètres liés aux fonctions de jeu (CONTROLLER)

Mod (assignation de modulation)

Outre le vibrato, le levier Modulation permet d'appliquer les effets suivants.

Valeur	Tx CC#	Fonction/paramètre modifié
MODULATION	CC01	Vibrato
PORTA TIME	CC05	Temps de portamento (p. 58)
VOLUME	CC07	Niveau de partie (p. 79)
BALANCE	CC08	Balance de volume entre les Tones LOWER et UPPER (p. 56)
PAN	CC10	Panoramique (p. 57)
EXPRESSION	CC11	Volume
PORTAMENTO	CC65	Commutateur de portamento (p. 58)
SOSTENUTO	CC66	Maintient le son de la touche enfoncée
SOFT	CC67	Adoucit le son
RESONANCE	CC71	Résonance du filtre (p. 59)
RELEASE TIME	CC72	Temps de relâchement de l'enveloppe (p. 59)
ATTACK TIME	CC73	Temps d'attaque de l'enveloppe (p. 59)
CUTOFF	CC74	Fréquence de coupure du filtre (p. 58)
DECAY TIME	CC75	Temps de chute de l'enveloppe (p. 59)
LFO RATE	CC76	Vitesse du LFO (p. 58)
LFO DEPTH	CC77	Intensité du LFO (p. 58)
LFO DELAY	CC78	Retard du LFO (p. 58)
CHO SEND LEVEL	CC93	Niveau d'envoi de chorus (p. 57)
REV SEND LEVEL	CC91	Niveau d'envoi de réverb (p. 57)
MFX PARAMETER1	CC12	Le paramètre défini avec le pilotage 1 du multi-effet (p. 95)
MFX PARAMETER2	CC13	Le paramètre défini avec le pilotage 2 du multi-effet (p. 95)
AFTERTOUCH	----	

En mode Patch, le levier Modulation affecte le Patch. En mode Pattern, le levier Modulation affecte le Patch assigné à la partie actuelle. Utilisez [DESTINATION TONE] pour choisir le Tone affecté (p. 30).

"TxCC#" correspond au numéro de la commande de contrôle transmise via la prise MIDI OUT quand vous actionnez le levier Modulation. Quand vous choisissez AFTERTOUCH, les messages d'aftertouch de canal sont transmis. AFTERTOUCH sert surtout pour piloter un générateur de sons externe avec des messages d'aftertouch.

La réception de ces commandes de contrôle à la prise MIDI IN produit le même effet que la manipulation du levier Modulation.

* *Si vous choisissez MFX PARAMETER1 ou MFX PARAMETER2, tenez compte des remarques suivantes.*

- *Quand le paramètre "Type" du multi-effet est réglé sur 01: STEREO EQ (p. 95) ou 42: LOFI (p. 109), le niveau (Level) change, que vous ayez choisi MFX PARAMETER1 ou MFX PARAMETER2.*

* *Quand vous réglez les paramètres LFO RATE, LFO DEPTH ou LFO DELAY, l'effet produit change selon que [FILTER LFO] est actif ou coupé. Quand [FILTER LFO] est coupé, le LFO modifie la hauteur (effet de vibrato). Quand [FILTER LFO] est actif, le LFO change la fréquence de coupure du filtre (effet Wah).*

Pedal (fonction de la pédale)

Ce paramètre détermine la fonction de la pédale branchée à la prise CONTROL PEDAL.

Valeur:

PUNCH IN/OUT: La pédale lance/arrête l'enregistrement Punch In/Out manuel (p. 69).

TAP TEMPO: La pédale sert à effectuer les réglages Tap Tempo (p. 67).

C1 (assignation de la commande C1)

C2 (assignation de la commande C2)

C3 (assignation de la commande C3)

Définit les effets pilotés par les commandes [C1]/[C2]/[C3].

Outre les paramètres de la liste d'assignation de modulation, vous pouvez appliquer les effets suivants avec la pédale.

Valeur:

PATCH MODIFY: Pilote l'effet indiqué sur le panneau (p. 30).

* *Si vous assignez tout effet autre que PATCH MODIFY aux commandes [C1]/[C2]/[C3], vous devez choisir [ENV] (enveloppe) avec le* ***bouton de sélection Patch Modify****. Si [BALANCE/LFO] est sélectionné, la balance et le LFO changent.*

* *Lorsque vous utilisez les commandes [C1]/[C2]/[C3] en mode Pattern pour piloter les réglages MFX PARAMETER, le paramètre* ***"MFX Source"*** *(p. 79) définit la partie dont vous pilotez l'effet.*
Quand ***MFX Source*** *est réglé sur "Part1--16", vous pilotez l'effet de la partie en question.*
Quand MFX Source est réglé sur "PTN/PERF", le paramètre système ***"Ptn/Perf Ctrl Ch (canal de pilotage de motif)"*** *(p. 127) détermine la partie dont l'effet est piloté. Si ce paramètre est réglé sur "OFF", aucun effet n'est piloté.*

Paramètres MIDI et USB (MIDI&USB)

Patch Rx Ch (canal de réception du Patch)

Définit le canal de réception des messages MIDI en mode Patch.
Valeur: 1~16

Patch Tx Ch (canal de transmission du Patch)

Sélectionne le canal de transmission des messages MIDI en mode Patch. Si vous ne voulez pas transmettre de messages MIDI à des appareils MIDI externes, coupez ce paramètre ("OFF"). Si le canal de transmission doit être le même que le canal de réception du Patch, réglez ce paramètre sur "RxCh".
Valeur: 1~16, RxCh, OFF

Ptn/Perf Ctrl Ch (canal de pilotage de motif)

Pattern Ctrl Ch définit le canal de réception MIDI utilisé pour les changements de motifs quand vous transmettez des messages MIDI (changements de programme/sélection de banque) d'un appareil MIDI externe. Réglez-le sur "OFF" si vous ne comptez pas effectuer les changements de motifs sur l'instrument MIDI externe.
Les données de pilotage de motifs ne sont pas reçues quand le séquenceur rapide reproduit des données.
Valeur: 1~16, OFF

NOTE

Si l'instrument ne reçoit qu'un changement de programme et si le réglage du paramètre Ptn/Perf Ctrl Ch correspond au canal de réception MIDI d'une partie, l'instrument donne priorité au changement de motif.

MEMO

Si ce paramètre est réglé sur 1--16, le RS-70 transmet les messages MIDI (changement de programme/sélection de banque) via le canal en question lors du changement de motif.

Rx Prog Chg (réception de changements de programme)

Détermine si les messages de changements de programme sont reçus (ON) ou non (OFF).
Valeur: OFF, ON

Rx Bank Sel (réception de commande de sélection de banque)

Détermine si les messages de sélection de banque sont reçus (ON) ou non (OFF).
Valeur: OFF, ON

Rx Sys Exc (réception de messages SysEx)

Détermine si les messages propres au système (SysEx) sont reçus (ON) ou non (OFF).
Valeur: OFF, ON

Tx Prog Chg (transmission de changements de programme)

Détermine si les messages de changements de programme sont transmis (ON) ou non (OFF).
Valeur: OFF, ON

Tx Bank Sel (transmission de commande de sélection de banque)

Détermine si les messages de sélection de banque sont transmis (ON) ou non (OFF).
Valeur: OFF, ON

Tx Edit Data (transmission de données d'édition)

Définit si les changements de réglages d'un Patch ou d'un motif sont transmis sous forme de données SysEx (ON) ou non (OFF).
Valeur: OFF, ON

Tx Active Sens (transmission de messages Active Sensing)

Détermine si les messages Active Sensing (détection active) sont transmis (ON) ou non (OFF).
Valeur: OFF, ON

Device ID (identification d'appareil)

Pour transmettre ou recevoir des messages SysEx (exclusifs du système), réglez ce paramètre pour qu'il corresponde au numéro d'identification (Device ID) de l'autre appareil MIDI.
Valeur: 17~32

Soft Thru (commutateur Soft Thru)

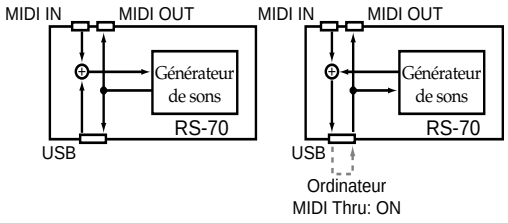
La fonction Thru retransmet tels quels à la prise MIDI OUT tous les messages reçus à la prise MIDI IN. En principe, cette fonction reste coupée ("OFF"). Toutefois, si vous utilisez un séquenceur externe, réglez-la sur "ON".
Valeur: OFF, ON

MIDI-USB Thru

Si vous laissez ce paramètre sur "OFF", les messages MIDI arrivant aux prises MIDI IN et USB sont tous envoyés au générateur de sons. Quand ce paramètre est réglé sur "ON", les messages MIDI arrivant à la prise MIDI IN sont transmis tels quels via le connecteur USB tandis que les messages MIDI arrivant au connecteur USB sont transmis via la prise MIDI OUT.
Pour appliquer les réglages modifiés, vous devez sauvegarder les paramètres SYSTEM (p. 124) puis mettre le RS-70 hors tension avant de le remettre sous tension.
Valeur: OFF, ON

* *Lorsque ce paramètre est réglé sur "ON", le générateur de sons ne reçoit des messages MIDI que du connecteur USB. Pour que le générateur de sons reçoive des messages MIDI de la prise MIDI IN, la fonction MIDI Thru de votre ordinateur doit être activée ("ON").*

MIDI-USB Thru = OFF **MIDI-USB Thru = ON**



* Les messages MIDI reçus à la prise MIDI IN sont acheminés de l'ordinateur au générateur de sons.

Descriptor (USB Descriptor)

Permet de choisir un pilote pour la communication USB. Si vous utilisez le pilote fourni, choisissez "VENDER". Si vous utilisez un pilote USB générique inclus avec le système d'exploitation, choisissez "GENERIC".

Pour appliquer les réglages modifiés, vous devez sauvegarder les paramètres SYSTEM (p. 124) puis mettre le RS-70 hors tension avant de le remettre sous tension.

Valeur: VENDER, GENERIC

Vérification de l'utilisation de la mémoire (MEMORY INFO)

Indique le volume des données sauvegardées en mémoire. Vous ne pouvez pas modifier cette valeur.

Seq Block (bloc de données de séquenceur)

Indique l'espace disponible dans la zone de mémoire temporaire pour la sauvegarde des données de motif (sauf les données SysEx) que vous êtes en train d'éditer.

SysEx Blk (bloc de données SysEx)

Indique l'espace disponible dans la zone de mémoire temporaire pour la sauvegarde des données SysEx du motif que vous êtes en train d'éditer.

User Block (bloc de données utilisateur)

Indique l'espace disponible dans la zone de mémoire pour la sauvegarde des données utilisateur (p. 52).

Réglages de gamme d'un Patch (PATCH SCALE)

La fonction Patch Scale vous permet d'utiliser plusieurs gammes pour des Patches utilisés en mode Patch.

☞ Si vous voulez régler la gamme pour chaque partie en mode Pattern, voyez **"Editer les réglages Scale Tune (SCALE TUNE)"** (p. 81).

Type (type de gamme Patch Scale)

Le paramètre "Type" permet de rappeler divers réglages de gammes pour la fonction Patch Scale. Quand vous changez le "Type", tous les paramètres Patch Scale sont automatiquement modifiés.

Valeur: EQUAL, JUST (maj) en Do, JUST (min) en Do, ARABIC

☞ Pour en savoir plus sur chaque type, voyez **"Type (type de gamme de partie)"** (p. 81).

Tune C–Tune B (réglage de gamme C~B)

Permet d'effectuer les réglages de gamme pour le mode Patch.

Valeur: -64–+63

Jouer avec un appareil MIDI externe

Concernant MIDI

MIDI (Musical Instruments Digital Interface= interface numérique pour instruments de musique) est une norme mondiale destinée à l'échange de données musicales entre instruments numériques et ordinateurs. Ainsi, la connexion de dispositifs MIDI avec un câble MIDI permet de piloter plusieurs instruments avec un seul clavier, de jouer accompagné de plusieurs instruments MIDI, de programmer des changements automatiques de réglages dans un morceau, et bien d'autres choses encore.

Si vous comptez utiliser le RS-70 sans instrument MIDI externe, vous ne devez pas vous soucier du fonctionnement du MIDI. En revanche, si vous souhaitez piloter le RS-70 avec un dispositif MIDI externe ou maîtriser des techniques sophistiquées, continuez.

Prises MIDI

Le RS-70 dispose des deux types de prises MIDI décrits ci-dessous.

- Prise MIDI IN

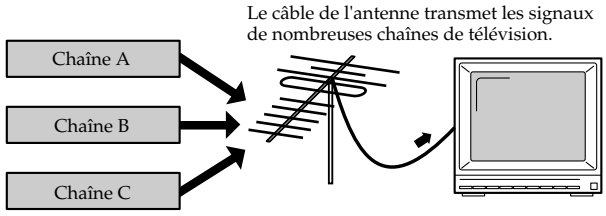
Les messages de jeu transmis par un appareil MIDI externe sont reçus ici. Quand le RS-70 reçoit ces messages MIDI, il produit du son, change de son ou effectue d'autres opérations.

- Prise MIDI OUT

Cette prise transmet les messages MIDI vers un instrument externe. La prise MIDI OUT du RS-70 transmet les données de jeu de la section clavier et les réglages de divers paramètres pouvant être archivés.

Canaux MIDI et générateurs de sons multitimbraux

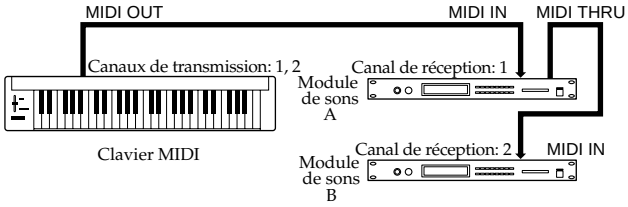
Le MIDI transmet plusieurs types de données via un seul câble. Cette communication est possible grâce aux canaux MIDI. Les canaux MIDI permettent de distinguer les messages destinés à un instrument de ceux destinés à un autre instrument. D'une certaine manière, les canaux MIDI sont comparables aux chaînes de télévision. Vous pouvez regarder les programmes émis par différentes stations en changeant de chaîne sur le téléviseur. Pour cela, vous avez dû régler le téléviseur de sorte qu'il capte les programmes émis par une chaîne donnée. De même, le MIDI permet à un dispositif de sélectionner parmi les données transmises celles qui lui sont adressées.


Le câble de l'antenne transmet les signaux de nombreuses chaînes de télévision.
Chaîne A
Chaîne B
Chaîne C
Le téléviseur est réglé sur le canal de la chaîne que vous souhaitez regarder.

La norme MIDI utilise 16 canaux, numérotés de 1 à 16. En principe, les dispositifs récepteurs doivent être réglés pour recevoir uniquement via les canaux nécessaires.

Exemple:

Réglez le RS-70 pour qu'il transmette sur les canaux 1 et 2, puis réglez les modules de sons A et B pour qu'ils reçoivent respectivement sur le canal 1 et le canal 2. Cette configuration permet de jouer avec accompagnement, en pilotant par exemple un son de guitare du module A et un son de basse du module B.



Utilisé comme module de sons, le RS-70 peut recevoir sur les seize canaux MIDI. Les modules de sons qui, à l'instar du RS-70, sont capables de recevoir simultanément sur plusieurs canaux MIDI et de piloter un son différent pour chaque canal, sont appelés "**modules de sons multitimbraux**".

Messages MIDI utilisés par le RS-70

Le MIDI se sert de divers types de messages pour communiquer toute une série d'informations. Il existe grosso modo deux catégories de messages MIDI: ceux qui sont gérés via un canal MIDI individuel (messages de canal) et ceux qui ne sont pas liés à des canaux donnés (messages du système).

Le RS-70 exploite principalement les messages MIDI suivants.

Messages de canal

Ces messages servent à communiquer le déroulement d'une exécution. C'est le plus gros de la troupe des messages MIDI.

Note On (activation de note)

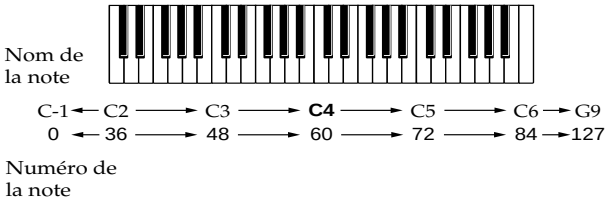
Ce message est transmis quand vous enfoncez une touche. Un message d'activation de note contient les trois types d'informations ci-dessous:

Activation de note: Indique qu'une touche a été enfoncée.

Numéro de note: Indique quelle touche a été enfoncée.

Toucher: La force (toucher) avec laquelle la touche a été enfoncée.

Les numéros de note s'étendent sur la plage 0~127; le Do central (C4) correspond au numéro 60.



Note Off (coupure de note)

Ce message est transmis quand vous relâchez une touche. A la réception d'un message de coupure de note, la note en question est coupée. Un message de coupure de note contient les trois types d'informations ci-dessous:

Coupure de note: Indique qu'une touche a été relâchée.

Numéro de note: Indique quelle touche a été relâchée.

Toucher: La force (toucher) appliquée au moment du relâchement de la touche.

Pitch Bend Change
Ce message transmet toute manipulation du levier Pitch Bend.

Aftertouch
Ces messages indiquent le toucher appliqué au clavier après l'enfoncement d'une touche. Il existe deux types de messages Aftertouch: les messages "Channel Aftertouch" (aftertouch de canal) qui concernent un canal entier et les messages "Polyphonic Aftertouch" (aftertouch polyphonique) qui s'appliquent aux notes individuelles.
Le RS-70 ne permet pas de transmettre des messages d'aftertouch en actionnant les touches. Par contre, vous pouvez transmettre des données d'aftertouch en assignant cette fonction au D Beam, au levier de modulation, à une pédale ou une commande.

Changement de programme
Ce message sert à changer le son d'instrument. Vous pouvez changer de Tones et de kits de batterie sur le RS-70 avec les numéros de programme 1~128 (p. 133).

Commande de contrôle
Ces messages servent à souligner l'expression d'une exécution. Ainsi, en assignant Modulation (CC (commande de contrôle) 01), Pan (CC10), Expression (CC11) et d'autres commandes de contrôle au levier de modulation, aux pédales et commandes, vous pouvez modifier votre jeu (p. 126).
Les messages de sélection de banque (CC00, CC32) sont utilisés en combinaison avec les changements de programme pour changer de Patches et de kits de batterie (p. 133).

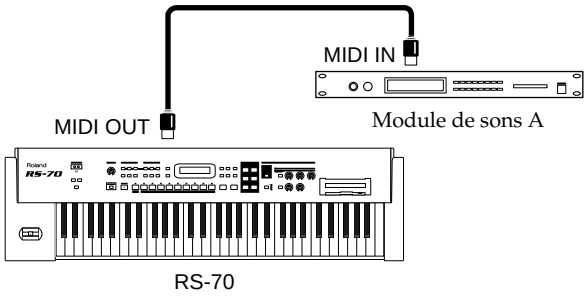
Messages système
Cette catégorie comprend les messages SysEx, les messages servant à la synchronisation et les messages assurant le fonctionnement correct d'un système MIDI.

Messages SysEx
Les messages exclusifs servent à l'échange de Patches et d'autres types de données entre des dispositifs compatibles d'un même fabricant.
Si les messages échangés via MIDI se bornaient à ceux définis par cette norme universelle, on ne pourrait pas transmettre de messages spécifiques à un fabricant ou spécialement conçus pour un instrument donné. Aussi, le MIDI met un format exclusif (SysEx) à la disposition de chaque fabricant, afin de permettre l'échange d'une série de messages.
Le RS-70 permet d'utiliser des messages SysEx pour sauvegarder les réglages de Patches et d'autres données avec un séquenceur (p. 76).

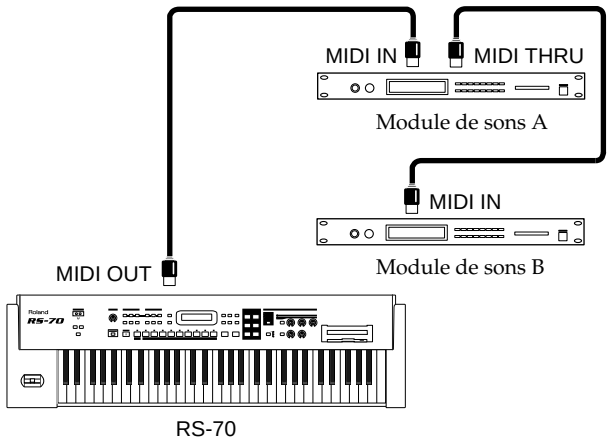
A propos des tableaux d'équipement MIDI
Bien que le MIDI permette de gérer une palette de messages de jeu, les fonctions disponibles sur chaque appareil expliquent qu'il y ait parfois des différences au niveau des messages pouvant être reçus et transmis. Pour savoir quels types de messages MIDI un appareil est capable de transmettre et de recevoir, consultez le tableau d'équipement MIDI inclus dans le manuel de l'appareil en question. Les messages marqués d'un cercle dans les tableaux d'équipement MIDI de deux appareils peuvent être transmis entre ces deux appareils.

Piloter un module de sons MIDI externe avec le RS-70
Vous pouvez brancher un module MIDI externe au RS-70 avec un câble MIDI afin de produire les sons du module quand vous jouez sur le clavier du RS-70.

Connexion à des modules MIDI externes
Exemple 1: Connexion à un module MIDI externe

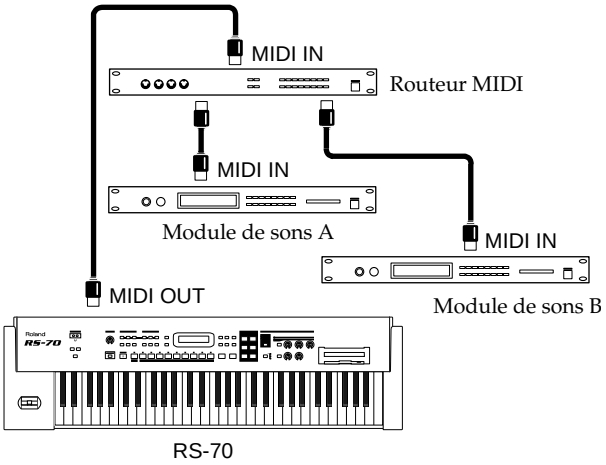


Exemple 2: Connexion à deux modules MIDI externes



* *Les messages reçus à la prise MIDI IN sont transmis tels quels à la prise MIDI THRU.*

Exemple 3: Connexion à trois modules MIDI externes (ou plus)



* *Si vous reliez trois dispositifs MIDI ou plus avec les connexions IN → THRU → IN → THRU …, le signal MIDI risque de se dégrader, ce qui pourrait générer des erreurs dans les données. Dans ce cas, utilisez un routeur MIDI. Les routeurs MIDI sont des appareils qui permettent de transmettre un flux unique de données MIDI à un grand nombre de dispositifs MIDI sans produire d'erreurs dans les données.*

1. **Avant de réaliser la moindre connexion, assurez-vous que tout votre matériel est hors tension.**
2. **Après avoir lu la section "Brancher le RS-70 à des appareils externes" (p. 17), branchez du matériel audio ou un casque.**
3. **Branchez l'appareil MIDI externe en vous servant d'un câble MIDI comme illustré ci-dessus.**
4. **Mettez chaque appareil sous tension en observant les instructions données dans la section "Mise sous tension" (p. 18).**

Régler le canal de transmission du clavier

Quand l'équipement MIDI externe est branché, réglez le canal de transmission du clavier sur le même canal que le canal de réception de chaque partie du générateur de sons MIDI externe. Cette section décrit les réglages requis pour utiliser le RS-70 en mode Patch.

* *Si vous utilisez le RS-70 en mode Pattern, les numéros de partie et de canal sont identiques, sauf si vous changez les réglages.*

1. **Appuyez sur [SYSTEM] de sorte qu'il s'allume.**
2. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "Patch Tx Ch".**

MEMO

Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et utiliser PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir rapidement le groupe "SYSTEM | MIDI&USB" (p. 124).

3. **Servez-vous de VALUE [-]/[+] pour modifier la valeur.**

   1~16: Les données d'exécution du RS-70 sont transmis via le canal choisi.

   RxCH: Les données d'exécution sont transmises via le même canal que le canal de réception de la partie (p. 80).

   OFF: Les données d'exécution ne sont pas transmises.

   Normalement, vous utiliserez le réglage "RxCH".

   Si vous souhaitez changer de partie sur le RS-70 pendant que vous jouez, choisissez un réglage compris dans la plage 1~16.

4. **Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder les réglages.**

Pour en savoir plus, voyez **"Réglage des paramètres système"** (p. 124).

Appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération et retourner à la page précédente.

Quand vous jouez sur le clavier du RS-70 avec les réglages ci-dessus, vous entendez les sons produits à la fois par le RS-70 et le générateur de sons MIDI externe.

Pour savoir comment régler le canal de réception pour chaque partie du générateur de sons MIDI externe, veuillez consulter son mode d'emploi.

* *Si vous préférez produire les sons uniquement avec le générateur de sons MIDI externe, réglez Local Control sur OFF (p. 134).*

NOTE

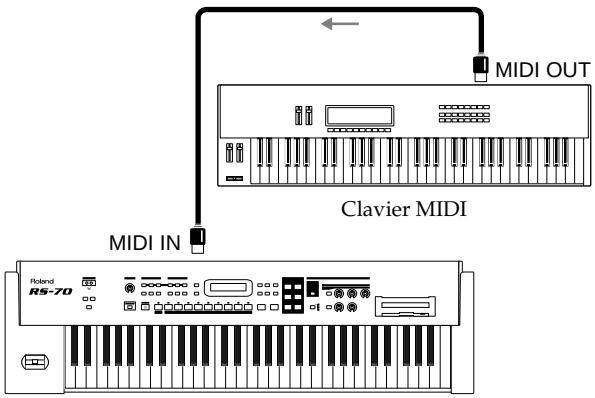
Quand vous choisissez un Patch ou un kit de batterie sur le RS-70, ce dernier transmet un numéro de sélection de banque et un numéro de programme au module de sons MIDI externe, comme décrit sous **"Tableau de correspondance des numéros de banque/numéros de programme"** (p. 133). Cela produit un changement de sons sur le module MIDI externe. Toutefois, si ce dernier reçoit un numéro de banque pour lequel il ne dispose d'aucun son, il pourrait choisir un son de remplacement ou ne pas produire de son du tout. Pour produire des changements de sons fiables, nous vous conseillons de choisir d'abord le groupe de sons sur votre module MIDI externe et de transmettre ensuite uniquement un numéro de programme. Cela permet de changer de son au sein du même groupe.

Pour transmettre uniquement le numéro de programme, désactivez **"Tx Bank Sel (transmission de commande de sélection de banque)"** (p. 127).

Piloter le générateur de sons interne du RS-70 à partir d'un appareil MIDI externe

Voyons maintenant comment piloter le RS-70 à partir d'un appareil MIDI externe.

Connexion à un appareil MIDI externe



RS-70

1. **Avant de réaliser la moindre connexion, assurez-vous que tout votre matériel est hors tension.**
2. **Après avoir lu la section "Brancher le RS-70 à des appareils externes" (p. 17), branchez du matériel audio ou un casque.**
3. **Branchez l'appareil MIDI externe en vous servant d'un câble MIDI comme illustré ci-dessus.**
4. **Mettez chaque appareil sous tension en observant les instructions données dans la section "Mise sous tension" (p. 18).**

Régler le canal de réception du Patch

Quand l'équipement MIDI externe est branché, réglez le canal de réception du RS-70 sur le même canal que le canal de transmission de l'appareil MIDI externe. Cette section décrit les réglages requis pour utiliser le RS-70 en mode Patch.

* *Si vous utilisez le RS-70 en mode Pattern, les numéros de partie et de canal sont identiques, sauf si vous changez les réglages.*

1. **Appuyez sur [SYSTEM] de sorte qu'il s'allume.**
2. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir "Patch Rx Ch" (canal de réception du Patch).**

MEMO

Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et utiliser PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir rapidement le groupe "SYSTEM | MIDI&USB" (p. 127).

3. **Servez-vous de VALUE [-]/[+] pour modifier la valeur.**

   1~16: Les données d'exécution de chaque partie sont reçues via le canal choisi.

Réglage de réception de changement de programme

Pour pouvoir changer de sons à partir d'un dispositif MIDI externe, réglez la réception des changements de programme et des commandes de sélection de banque sur "ON". Ces paramètres sont réglés sur "ON" à la sortie d'usine.

1. **Appuyez sur [SYSTEM] de sorte qu'il s'allume.**
2. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir "Rx Prog Chg" (réception de changements de programme) et "Rx Bank Sel" (réception de commande de sélection de banque).**
3. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour régler ces deux paramètres sur "ON".**
4. **Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder les réglages.**

Pour en savoir plus, voyez **"Réglage des paramètres système"** (p. 124).

Appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération et retourner à la page précédente.

* *Pour savoir comment régler le canal de transmission de l'appareil MIDI externe, voyez son mode d'emploi.*

* *Si vous travaillez en mode Pattern, vous devez régler les paramètres "Receive Sw", "Receive Prg Chg" et "Receive Bank Sel" pour chaque partie en plus des réglages décrits ci-dessus (p. 80).*

Sélectionner des sons du RS-70 à partir d'un appareil MIDI externe

La transmission de messages de sélection de banque (CC00, CC32) et de changement de programme (Program Change) à partir de l'appareil MIDI externe permet de changer de Patches et de kits de batterie sur le RS-70.

1. **Transmettez une valeur pour le message MSB de sélection de banque (CC00) (BnH 00H mmH) au RS-70.**
2. **Transmettez une valeur pour le message LSB de sélection de banque (CC32) (BnH 20H mmH) au RS-70.**
3. **Transmettez un changement de programme (CnH ppH) au RS-70.**

   n: Numéro de canal MIDI
   mm, ll: Numéro de banque
   pp: Numéro de programme

MEMO

Le paramètre "Ptn/Perf Ctrl Ch" (canal de pilotage de motif) permet de changer de motifs en mode Pattern. Ce paramètre a été réglé sur "OFF" à la sortie d'usine; cela ne produit aucun changement de motifs. Si vous remarquez des changements intempestifs de motifs en cours de reproduction, réglez le paramètre sur un canal que vous n'utilisez pas habituellement.

Tableau de correspondance des numéros de banque/numéros de programme

Les tableaux suivants montrent la correspondance entre les messages MIDI transmis par un appareil MIDI externe et les Patches/kits de batteries définis sur le RS-70.

* *Si les numéros de programme de votre appareil MIDI externe sont identifiés par les valeurs 0~127, vous pouvez déterminer le numéro correct en soustrayant 1 du numéro donné dans le tableau de correspondance ci-dessous.*

* *Quand le RS-70 reçoit un message de changement de programme sans message de sélection de banque, il active le Patch ou le kit de batterie portant le même numéro de banque que le Patch ou kit de batterie actuellement choisi.*

* *Pour en savoir plus sur la correspondance entre les numéros du tableau et les sons du RS-70, voyez la "**Liste des Patches**" sous "**Liste des sons**".*

Motif

Groupe	Numéro	Numéro de banque		No. de programme
		MSB	LSB	
User	001–128	085	000	001–128
	129–256	085	001	001–128

Patch

Groupe	Numéro	Numéro de banque		No. de programme
		MSB	LSB	
User	001–128	087	000	001–128
Preset	001–128	087	064	001–128
	129–256	087	065	001–128
	257–384	087	066	001–128
	385–512	087	067	001–128
	513–640	087	068	001–128
	641–768	087	069	001–128
GM Patch	001–256	121	000	001–128

Kits de batterie (Rhythm Set)

Groupe	Numéro	Numéro de banque		No. de programme
		MSB	LSB	
User	001–016	086	000	001–016
Preset	001–030	086	064	001–030
GM Rhythm	001–009	120	000	001–057

Utiliser un dispositif MIDI externe pour changer les sons du RS-70

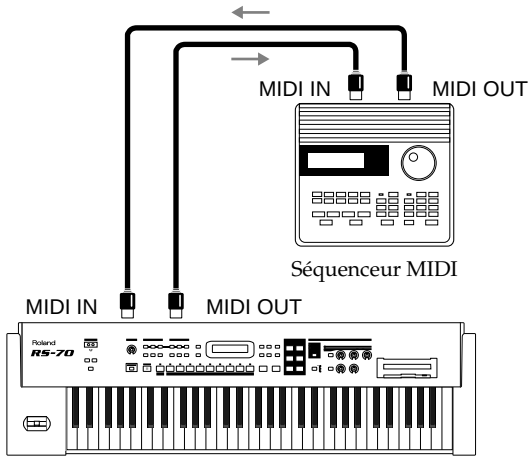
La section **"Paramètres liés aux fonctions de jeu (CONTROLLER)"** (p. 126) explique comment modifier les sons du RS-70 en temps réel avec le levier de modulation, les commandes et des pédales.

La transmission de commandes de contrôle définies avec les paramètres d'assignation de modulation (p. 126), de fonction de la pédale (p. 126) et d'assignation de commande (p. 126) au RS-70 produit le même effet que la manipulation du levier de modulation, des pédales et des commandes.

Enregistrer sur un séquenceur externe

Voyons comment enregistrer votre interprétation sur plusieurs pistes d'un séquenceur externe et comment reproduire ensuite les données enregistrées.

Connexion à un séquenceur externe



RS-70

1. **Avant de réaliser la moindre connexion, assurez-vous que tout votre matériel est hors tension.**

2. **Après avoir lu la section “Brancher le RS-70 à des appareils externes” (p. 17), branchez du matériel audio ou un casque.**
3. **Branchez l’appareil MIDI externe en vous servant d’un câble MIDI comme illustré ci-dessus.**
4. **Mettez chaque appareil sous tension en observant les instructions données dans la section “Mise sous tension” (p. 18).**

Préparation de l’enregistrement

Pour enregistrer sur un séquenceur externe, effectuez les opérations suivantes.

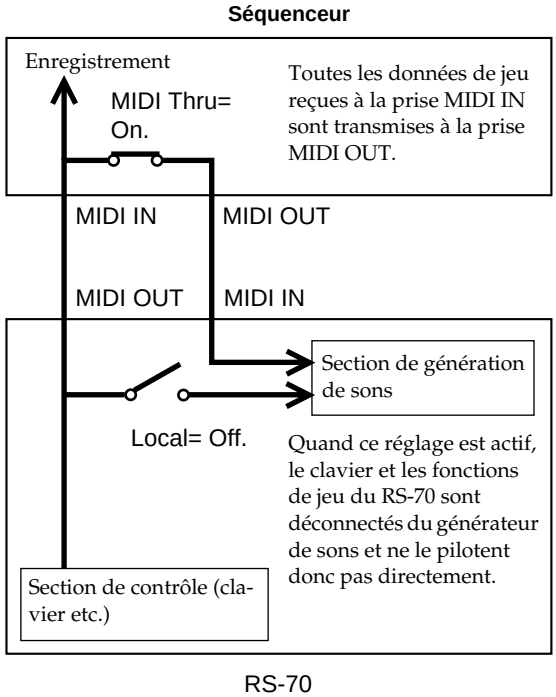
- Réglez le paramètre Local Control du RS-70 sur “OFF” (voyez la section suivante).
- Activez la fonction “Thru” du séquenceur externe (p. 134).
- Effectuez les réglages de motif (p. 134).

Régler le paramètre Local Control du RS-70 sur “OFF”

La fonction “**Local Control**” détermine si la section de contrôle (clavier etc.) est connectée ou non au générateur de sons (p. 50).

Quand Local Control est actif, le jeu sur le clavier produit du son et le levier de Pitch Bend pilote la hauteur.

Quand Local Control est coupé, le jeu sur le clavier ne produit aucun son et les manipulations du levier Pitch Bend n’affectent pas la hauteur. Le générateur de sons du RS-70 produit uniquement du son en réponse aux messages transmis par un appareil MIDI externe.


Séquenceur
Enregistrement
MIDI Thru= On.
Toutes les données de jeu reçues à la prise MIDI IN sont transmises à la prise MIDI OUT.
MIDI IN
MIDI OUT
MIDI OUT
MIDI IN
Section de génération de sons
Local= Off.
Quand ce réglage est actif, le clavier et les fonctions de jeu du RS-70 sont déconnectés du générateur de sons et ne le pilotent donc pas directement.
Section de contrôle (clavier etc.)
RS-70

Les données de jeu de la section de contrôle du RS-70 sont transmises à la prise MIDI OUT et enregistrées par le séquenceur. Ces données de jeu sont ensuite retransmises au RS-70 via la prise MIDI OUT du séquenceur et sont reproduites par le générateur de sons du RS-70.

Si la fonction Local Control était réglée sur “ON”, chaque note serait produite en double: une fois par les données musicales de la section de contrôle et une nouvelle fois par les données transmises par le séquenceur. Le réglage Local Control est donc désactivé pour séparer la section de contrôle du générateur de sons et éviter ce double déclenchement.

* *Si votre séquenceur de dispose pas d’une fonction Thru, réglez le paramètre Local Control du RS-70 sur “ ON”.*

1. **Appuyez sur [SYSTEM] de sorte qu’il s’allume.**
2. **Utilisez PPAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner “Local Control”.**

MEMO

Vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et utiliser PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir rapidement le groupe “SYSTEM|GENERAL” (p. 127).

3. **Servez-vous de VALUE [-]/[+] pour régler le paramètre sur “OFF”.**
4. **Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder les réglages.**

Pour en savoir plus, voyez **“Réglage des paramètres système”** (p. 124).

Appuyez sur [EXIT] pour annuler l’opération et retourner à la page précédente.

* *Indépendamment du réglage Local Control, les données musicales transmises par un appareil MIDI externe sont toujours reçues et reproduites par le générateur de sons interne.*

Activer la fonction “Thru” du séquenceur

Activez (“ON”) la fonction “Thru” du séquenceur. Le séquenceur reçoit les données de jeu via sa prise MIDI IN et les retransmet telles quelles via sa prise MIDI OUT (voyez la section précédente).

Pour savoir si votre séquenceur comporte ou non une fonction MIDI Thru et pour savoir comment la régler, consultez le manuel du séquenceur.

* *Si votre séquenceur ne dispose pas d’une fonction Thru, réglez le paramètre Local Control du RS-70 sur “ON”.*

Réglages de motif

Avant d’enregistrer, vous devez effectuer les réglages de motif (choix des Patches et du mode Key, réglages de multi-effet, chorus et réverb, réglage des commandes, etc.).

NOTE

Vous devez aussi régler le canal de réception et le commutateur de réception pour chaque partie (p. 80).

Enregistrement

Enregistrer des réglages de motif au début du morceau

Enregistrez d’abord les réglages de motif au début du morceau. Quand vous reproduisez un morceau depuis le début, cela permet au RS-70 de rétablir automatiquement les réglages de motif en vigueur pendant l’enregistrement (quel que soit le motif choisi avant la reproduction) afin de produire les sons et réglages corrects.

* *Enregistrez le morceau avec le tempo voulu pour la reproduction. Si, lors de la reproduction, vous utilisez un tempo différent de l'enregistrement, le RS-70 risque de ne pas recevoir correctement les réglages du motif enregistré, ce qui compromettrait la reproduction.*

1. **En mode Patch ou Pattern, appuyez sur [UTILITY] pour qu'il s'allume.**
2. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir "XFER to MIDI".**
3. **Appuyez sur [ENTER].**

   Effectuez les réglages "XFER to MIDI" comme décrit sous **"Transmettre les réglages de Patch/kit de batterie via la prise MIDI OUT (XFER to MIDI)"** (p. 62) ou **"Transmettre les réglages de motif via la prise MIDI OUT (XFER to MIDI)"** (p. 90).
4. **Activez le mode d'enregistrement de votre séquenceur externe avant d'exécuter "XFER to MIDI".**
5. **Appuyez sur [ENTER] pour transmettre les réglages.**

   Le message "Transmitting…" s'affiche pendant la transmission des données.

   N'enfoncez aucune touche du clavier pendant le transfert des données. L'enfoncement d'une touche transmet un message de note via la prise MIDI OUT. Pour annuler la transmission, appuyez sur [EXIT].
6. **Quand la transmission est terminée, "COMPLETED" s'affiche.**

   Le témoin [UTILITY] s'éteint et vous retournez à la page précédente.
7. **Arrêtez le séquenceur externe.**

Enregistrer chaque partie séparément

Voyons maintenant comment enregistrer des données musicales sur des pistes distinctes. Nous lancerons l'enregistrement du morceau à la mesure suivant celle où vous avez enregistré les réglages de motif. Nous enregistrerons les pistes dans l'ordre suivant: batterie → basse → accompagnement →mélodie, en écoutant les pistes enregistrées aux passes précédentes.

Assignez un son à chaque partie, comme décrit ci-dessous par exemple.

Batterie:	Partie 10
Basse:	Partie 9
Accompagnement:	Partie 6
Mélodie:	Partie 3

* *Les changements de sons et les manipulations du levier de Pitch Bend, du levier de modulation, des commandes et d'autres éléments sont aussi enregistrés.*

* *Vous n'êtes pas tenu d'enregistrer le morceau avec le tempo que vous comptez utiliser pour la reproduction. Choisissez donc un tempo avec lequel vous vous sentez à l'aise.*

Ecouter l'enregistrement

Quand toutes les parties sont enregistrées, lancez la reproduction et écoutez le résultat. Tenez compte des remarques suivantes quand vous reproduisez un morceau.

* *Si vous modifiez les réglages de chaque partie (volume, position stéréo, etc.), il faut enregistrer à nouveau les réglages modifiés du motif au début du morceau (p. 76).*

Réglez le paramètre "Rx Sys Exc" (réception de messages SysEx) sur "ON"(p. 127).

Si ce paramètre est réglé sur "OFF", les réglages de motif enregistrés au début du morceau ne peuvent pas être reçus. Ce paramètre a été réglé sur "ON" à la sortie d'usine.

Choisissez le même numéro Device ID que celui utilisé pour l'enregistrement (p. 127).

Si vous choisissez un autre numéro Device ID, les réglages de motif enregistrés au début du morceau ne peuvent pas être reçus.

Veillez à lancer la reproduction au début du morceau.

Si vous lancez la reproduction à une position autre que le début du morceau, les réglages de motif en vigueur durant l'enregistrement ne sont pas utilisés et le morceau n'est pas reproduit correctement.

Jouer tout en reproduisant une exécution enregistrée

Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer sur le clavier du RS-70 tout en reproduisant des données de jeu enregistrées précédemment. Dans ce cas, choisissez une partie que vous n'avez pas enregistrée.

Transposer la reproduction d'une exécution (Master Key Sft)

Pour transposer la reproduction d'un morceau, utilisez le paramètre Master Key Sft. Ce paramètre transpose toutes les parties sauf celle de batterie. Vous pouvez régler la transposition par demi-tons sur une plage de maximum +/–2 octaves.

1. **Appuyez sur [SYSTEM] de sorte qu'il s'allume.**
2. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "Master Key Sft".**

3. **Utilisez VALUE [-]/[+] pour définir la valeur (–24~+24).**

   Valeur: –24~+24
4. **Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder les réglages.**

   Pour en savoir plus, voyez **"Réglage des paramètres système"** (p. 124).

   Appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération et retourner à la page précédente.

Utilisation du RS-70 comme module General MIDI/General MIDI2

Vous pouvez reproduire des données musicales conçues pour des générateurs de sons compatibles avec les normes General MIDI et General MIDI2 en branchant un séquenceur externe au RS-70 et en utilisant ce dernier comme module de sons.

☞ Pour en savoir plus sur la connexion d'un séquenceur externe, voyez p. 133.

Reproduire des données musicales General MIDI/General MIDI2

Tenez compte des points suivants quand vous reproduisez des données musicales General MIDI/General MIDI2.

Réglez le paramètre de réception de messages SysEx sur "ON"(p. 127).

Si ce paramètre est réglé sur "OFF", les messages MIDI GM System On et GM2 System On ne peuvent pas être reçus. Ce paramètre a été réglé sur "ON" à la sortie d'usine.

Veillez à lancer la reproduction au début du morceau.

Si vous lancez la reproduction à une position autre que le début du morceau, les paramètres du générateur de sons ne sont pas initialisés avec les réglages General MIDI et General MIDI 2 par défaut et le morceau n'est pas reproduit correctement.

Synchroniser des images avec une exécution sur le RS-70 (V-LINK)

Qu'est-ce que le V-LINK?

V-LINK (V-LINK) est une fonction qui permet de relier musique et vidéo. Si vous utilisez du matériel vidéo compatible V-LINK, vous pouvez facilement lier des effets visuels aux effets sonores et conférer plus d'expression encore à votre exécution.

Exemples:

L'utilisation conjointe du RS-70 et du DV-7PR Edirol permet:

- De synchroniser de la musique et des images avec le séquenceur du RS-70;
- De déclencher des changements d'images (clips/palettes) sur le DV-7PR Edirol avec le clavier ou les boutons du RS-70;
- De régler la brillance ou les couleurs de l'image avec les commandes du RS-70;
- De piloter simultanément la vitesse de reproduction des images et de la musique avec le levier de modulation du RS-70.

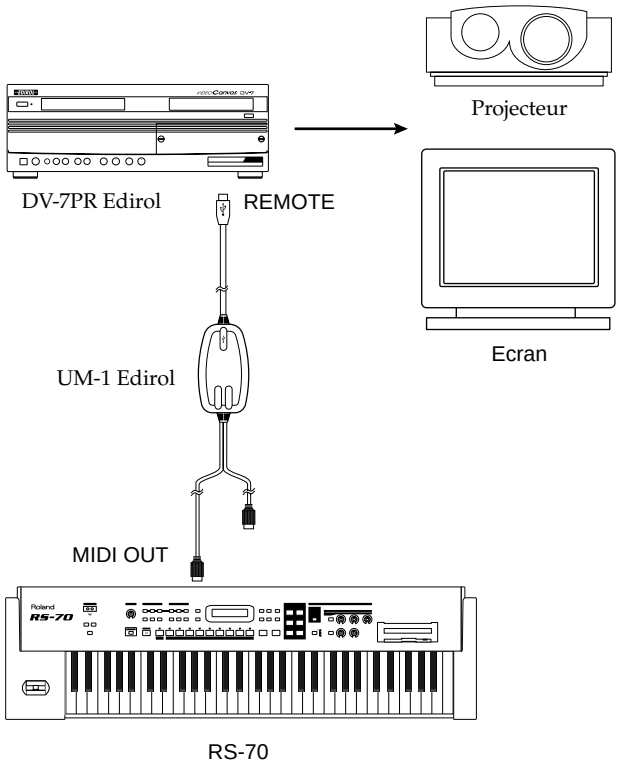
* *Pour pouvoir exploiter les possibilités de la fonction V-LINK, procurez-vous un UM1/UM-1S Edirol (en option) afin de relier le RS-70 avec le DV-7PR Edirol.*

Exemples de connexion

Reliez la prise MIDI OUT du RS-70 à la prise REMOTE du DV-7PR en passant par un UM-1 .

NOTE

Avant de brancher cet appareil à d'autres, mettez-les tous hors tension. Le non-respect de cette précaution pourrait entraîner des dysfonctionnements et/ou l'endommagement de vos enceintes ou d'autres appareils.



Utiliser la fonction V-LINK

1. Appuyez sur [V-LINK] de sorte qu'il s'allume.

La **page V-LINK** apparaît et la fonction V-LINK est active.

Le levier Pitch Bend et les commandes permettent alors de manipuler des images en synchronisation avec la reproduction du RS-70.

2. Appuyez sur [EXIT].

Le témoin [V-LINK] reste allumé et vous retournez au mode activé précédemment (Patch/Pattern/Song).

3. Pour désactiver la fonction V-LINK, appuyez sur [V-LINK] de sorte qu'il s'éteigne.

Si l'écran affiche une page de mode normal (Patch/Pattern/Song), appuyez sur [V-LINK] pour retourner à la page V-LINK. Appuyez ensuite à nouveau sur [V-LINK] pour qu'il s'éteigne.

MEMO

La fonction V-LINK est toujours désactivée ("OFF") à la mise sous tension.

Fonctions V-LINK pilotables par le RS-70 et messages MIDI

Par défaut, le RS-70 assigne les fonctions suivantes à chaque commande et permet de piloter des équipement vidéo compatibles V-LINK. Certaines commandes vous permettent de changer leur assignation.

Commandes	Fonction V-LINK	Message MIDI transmis	Description	
Clavier	Clip 1~32	Changement de programme: 00H–1FH	Enfoncez les touches pour changer de clips.	
[1]–[0]	Palette 1~10	CC 0 (sélection de banque): 00H–09H	Quand la **page V-LINK** et affichée, vous pouvez choisir les palettes 1~10 en appuyant sur les boutons [1]~[0]. Si la fonction V-LINK est active mais que la **page V-LINK** n'est pas affichée, les boutons [1]~[0] fonctionnent conformément au mode du RS-70.	
Levier Pitch Bend	Vitesse de reproduction	Pitch Bend	Manipulez le levier Pitch Bend pour piloter la vitesse de reproduction des images. Déplacez le levier vers la droite pour accélérer la reproduction ou vers la gauche pour la ralentir. En position centrale, la vitesse de reproduction est normale. Vous pouvez définir la plage de changement de la vitesse de reproduction (p. 139).	
[C1] [C2] [C3] [CUTOFF] [RESONANCE] Levier Modulation	Dissolve Time	CC 73 (Attack)	Utilisez [C1] (avec le réglage initial) pour piloter le paramètre Dissolve Time (vitesse de transition entre les images).	Vous pouvez changer l'assignation de cette fonction (p. 139).
	Color Cb	CC 11 (Expression)	Utilisez [C2] (avec le réglage initial) pour piloter le paramètre Color Cb (signal de différence de couleur).	
	Color Cr	CC 72 (Release)	Utilisez [C3] (avec le réglage initial) pour piloter le paramètre Color Cr (signal de différence de couleur).	
	Brightness	CC 74 (Cutoff)	Utilisez [CUTOFF] (avec le réglage initial) pour piloter la brillance.	
	VFX1	CC 71 (Resonance)	Utilisez [RESONANCE] (avec le réglage initial) pour piloter l'effet visuel (Visual Effects) 1.	
	VFX2	CC 1 (Modulation)	Utilisez le levier Modulation (avec le réglage initial) pour piloter l'effet visuel (Visual Effects) 2.	
	VFX3	CC 91 (Reverb)	Pilote l'effet visuel (Visual Effects) 3.	
	VFX4	CC 93 (Chorus)	Pilote l'effet visuel (Visual Effects) 4.	
	Output Fade	CC 10 (Pan)	Pilote le paramètre Output Fade.	

* *Les effets visuels VFX2, 3 et 4 ne sont pas pris en charge par le DV-7.*

Effectuer les réglages V-LINK (configuration V-LINK)

1. **Vérifiez que la page [PARAM] est affichée et appuyez sur [PARAM].**

2. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir un paramètre V-LINK.**

   Pour en savoir plus sur chaque paramètre et ses valeurs, voyez la section suivante.

3. **Servez-vous de VALUE [-]/[+] pour modifier la valeur.**

4. **Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder les réglages.**

   Appuyez sur [EXIT] pour annuler les réglages.

5. **Appuyez sur [ENTER].**

Quand les réglages sont sauvegardés, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Paramètres de configuration V-LINK

Local Sw (commutateur local V-LINK)

Détermine si les messages sont transmis (ON) ou non (OFF) au générateur de sons ou séquenceur du RS-70 quand vous manipulez son clavier ou ses commandes. Quand ce réglage est désactivé ("OFF"), aucun son n'est produit lorsque vous jouez avec le RS-70.

Valeur: OFF, ON

Clip Tx Ch (canal de transmission de Clip V-LINK)

Ce réglage définit le canal des notes que vous pouvez jouer sur le clavier pour produire des changements de clips. Si vous choisissez "CURRENT", le réglage de canal s'aligne sur celui du paramètre Current Part.

Valeur: CURRENT, 1~16

Clip1 Note

Vous pouvez utiliser le clavier du RS-70 pour changer de clips (32 clips disponibles). Ce paramètre définit la plage de notes affectée à cette tâche. Cette plage commence à la touche Clip 1 et s'étend à droite sur 32 touches.

Valeur: 21 (A 0)~108 (C 8)

Filter

Ce réglage détermine si les différents clips sont disponibles ou non. Si vous réglez ce paramètre sur "OFF" pour un clip donné, ce dernier n'est pas sélectionné même si vous enfoncez la touche correspondante.

Valeur

Clip01~Clip32

OFF, ON

Speed Range

Définit le changement de la vitesse de reproduction de l'image lorsque vous actionnez le levier Pitch Bend. La valeur "1" correspond à la vitesse normale de reproduction. A "0", la reproduction s'arrête.

Valeur

0–1–2	0–1–32
0.5–1–2	0.5–1–32
0–1–4	0–2–4
0.5–1–4	0–4–8
0–1–8	0–8–16
0.5–1–8	0–16–32
0–1–16	(-2)–1–4
0.5–1–16	(-6)–1–8

Ctrl Tx Ch (canal de transmission de la commande de jeu V-LINK)

Ce réglage définit le canal de la commande de jeu (commande/levier Modulation) disponible pour produire des changements d'image. Si vous choisissez "CURRENT", le réglage de canal s'aligne sur celui du paramètre Current Part.

Valeur: CURRENT, 1~16

MEMO

Le paramètre Dissolve Time constitue une exception et change selon le réglage Clip Tx Ch (canal de transmission de Clip V-LINK)

C1–C3
CUTOFF
RESO (Resonance)
MOD (Modulation)

Ces réglages définissent le paramètre piloté par chacune des commandes de jeu ci-dessus.

Valeur

OFF:	Aucune fonction n'est assignée.
DISSOLVE TIME:	Pilote le paramètre Dissolve Time (durée du changement d'image).
COLOR CB:	Pilote le signal de différence de couleur.
COLOR CR:	Pilote le signal de différence de couleur.
BRIGHTNESS:	Pilote la brillance.
VFX 1:	Pilote l'effet visuel 1.
VFX 2:	Pilote l'effet visuel 2.
VFX 3:	Pilote l'effet visuel 3.
VFX 4:	Pilote l'effet visuel 4.
OUTPUT FADE:	Pilote le paramètre Output Fade.

* *Les effets visuels VFX2, 3 et 4 ne sont pas pris en charge par le DV-7.*

Initialiser les réglages d'image (All Reset)

Initialise l'effet appliqué à l'image et active la valeur par défaut des réglages de brillance, de différence de couleur, etc.

1. **Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [V-LINK].**

NOTE

Le RS-70 n'est pas compatible avec le mode Dual Stream du DV-7PR Edirol.

Jouer avec un ordinateur

Si vous disposez d'un logiciel de musique sur ordinateur, vous pouvez vous en servir pour manier les commandes du RS-70. Cela vous permet de créer et de reproduire des données de morceau et d'effectuer des changements de Tones automatiques.

De plus, vous pouvez vous servir du logiciel RS Editor fourni pour créer des Tones sur l'ordinateur.

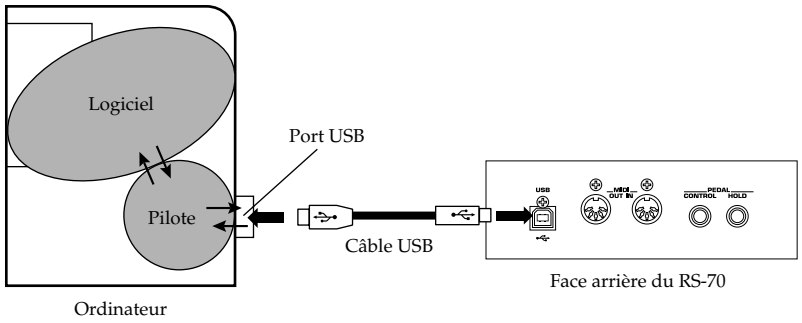
Quel type de connexion?

Vous pouvez effectuer une connexion MIDI par câble USB ou par câble MIDI. Selon le type de connexion choisi, installez le pilote adéquat et effectuez les réglages nécessaires.

- Connexion USB (**Windows**) → p. 141
- Connexion USB (**Macintosh**) → p. 153
- Connexion avec des câbles MIDI → p. 157

Installation et configuration du pilote (Windows)

Qu'est-ce qu'un pilote?



Un "**pilote**" est un logiciel qui transfère des données entre le RS-70 et le logiciel tournant sur ordinateur lorsque vous reliez le RS-70 à l'ordinateur avec un câble USB. Le pilote transfère des données de votre programme au RS-70 et du RS-70 à votre programme.

Pour les connexions et l'installation, il vous faut le matériel suivant. Veuillez préparer les articles suivants.

- RS-70
- Adaptateur
- Câble USB (en option)
- CD-ROM du logiciel RS Editor

La procédure d'installation varie en fonction de votre système.

Selon le système utilisé, il suffit de lire la section concernée.

- Utilisateurs Windows XP p. 142
- Utilisateurs Windows 2000 p. 146
- Utilisateurs Windows Me/98 p. 149

Windows XP

1. Déconnectez le RS-70 et faites démarrer Windows.

Déconnectez tous les câbles USB à l'exception d'un câble pour clavier USB et souris USB (si nécessaire).

2. Ouvrez la boîte de dialogue **Propriétés système**.

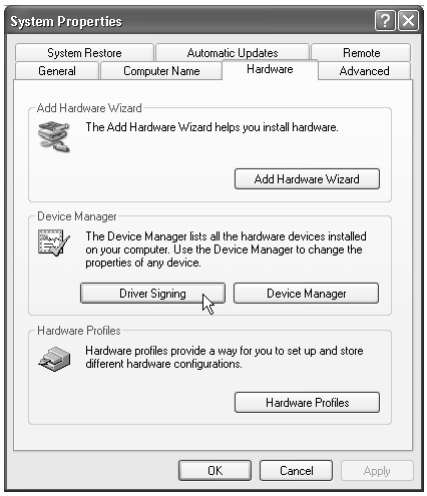
1. Cliquez sur le bouton Windows **Démarrer** et, dans ce menu, sélectionnez **Panneau de configuration**.

2. Sous "**Choisissez une catégorie**", cliquez sur "**Performances et maintenance**".

3. Sous "**ou une icône du Panneau de configuration**", cliquez sur l'icône **Système**.

3. Cliquez sur l'onglet **Matériel** puis sur **[Signature du pilote]**.

La boîte de dialogue **Options de signature du pilote** apparaît.



4. Assurez-vous que "**Quelle action voulez-vous que Windows effectue?**" est réglé sur "**Ignorer**".

Si ce réglage est sur "**Ignorer**", cliquez simplement sur **[OK]**.

Si ce paramètre n'est pas sur "**Ignorer**", notez le réglage actuel ("**Avertir**" ou "**Bloquer**"). Puis changez ce réglage pour choisir "**Ignorer**" et cliquez sur **[OK]**.

Driver Signing Options
During hardware installation, Windows might detect software that has not passed Windows Logo testing to verify its compatibility with Windows. (Tell me why this testing is important.)
What action do you want Windows to take?
Ignore - Install the software anyway and don't ask for my approval
Warn - Prompt me each time to choose an action
Block - Never install unsigned driver software
Administrator option
Make this action the system default
OK
Cancel

5. Cliquez sur **[OK]** pour refermer la boîte de dialogue **Propriétés système**.

6. Quittez toutes les applications ouvertes (programmes en cours).

Fermez toutes les fenêtres. Si vous utilisez un logiciel de détection de virus, quittez-le également.

7. Préparez le CD-ROM.

Insérez le CD-ROM dans le lecteur de votre ordinateur.

8. Cliquez sur le bouton Windows **Démarrer**. Dans le menu affiché, sélectionnez "**Exécuter...**".

La boîte de dialogue "**Exécuter...**" apparaît.

NOTE

Si vous utilisez Windows XP Professional, vous devez vous identifier en entrant un nom d'utilisateur et un type de compte administratif (exemple: Administrateur). Pour en savoir plus sur les comptes utilisateurs, veuillez consulter l'administrateur du système de votre ordinateur.

MEMO

Selon la configuration de votre système, l'icône **Système** peut être affichée directement dans le **Panneau de configuration** (affichage classique). Dans ce cas, double-cliquez sur l'icône **Système**.

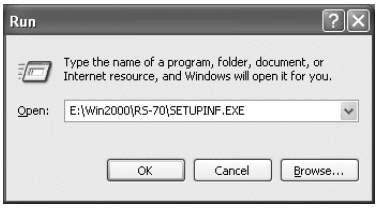
MEMO

Si vous avez modifié le réglage "**Quelle action voulez-vous que Windows effectue?**" à l'**étape 4**, n'oubliez pas de rétablir l'ancien réglage après avoir installé le pilote (p. 145).

9. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, entrez les données suivantes dans la case "**Ouvrir**" et cliquez sur **[OK]**.

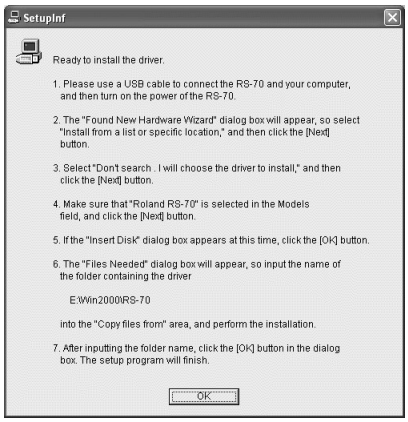
E:\Win2000\RS-70\SETUPINF.EXE

* *Le nom du support (drive) "**E:**" peut être différent sur votre système. Entrez le nom de support (drive) de votre lecteur de CD-ROM.*



10. La boîte de dialogue **SetupInf** apparaît.

Vous êtes prêt pour l'installation du pilote.


SetupInf
Ready to install the driver.
1. Please use a USB cable to connect the RS-70 and your computer, and then turn on the power of the RS-70.
2. The "Found New Hardware Wizard" dialog box will appear, so select "Install from a list or specific location," and then click the [Next] button.
3. Select "Don't search . I will choose the driver to install," and then click the [Next] button.
4. Make sure that "Roland RS-70" is selected in the Models field, and click the [Next] button.
5. If the "Insert Disk" dialog box appears at this time, click the [OK] button.
6. The "Files Needed" dialog box will appear, so input the name of the folder containing the driver
E:\Win2000\RS-70
into the "Copy files from" area, and perform the installation.
7. After inputting the folder name, click the [OK] button in the dialog box. The setup program will finish.
OK

11. Branchez le RS-70.

1. Connectez l'adaptateur du RS-70 (l'interrupteur doit être coupé).
2. Branchez l'adaptateur à une prise secteur.
3. Utilisez le câble USB pour brancher le RS-70 à l'ordinateur.

12. Réglez l'interrupteur du RS-70 sur la position **ON**.

Près de la barre des tâches, l'ordinateur affiche "**Nouveau matériel détecté**". Attendez un instant.

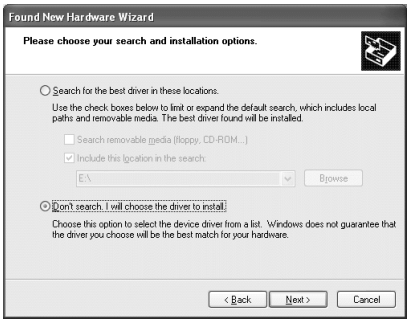
13. La fenêtre **Assistant Matériel détecté** apparaît.

Vérifiez que l'écran affiche "**Roland RS-70**", sélectionnez "**Installer à partir d'une liste ou d'un emplacement spécifié (utilisateurs expérimentés)**" et cliquez sur **[Suivant]**.

Found New Hardware Wizard
Welcome to the Found New Hardware Wizard
This wizard helps you install software for:
Roland RS-70
If your hardware came with an installation CD or floppy disk, insert it now.
What do you want the wizard to do?
Install the software automatically (Recommended)
Install from a list or specific location (Advanced)
Click Next to continue.
< Back
Next >
Cancel

14. L'écran affiche "**Choisissez vos options de recherche et d'installation**".

Choisissez "**Ne pas rechercher. Je vais choisir le pilote à installer**" et cliquez sur **[Suivant]**.


Found New Hardware Wizard
Please choose your search and installation options.
Search for the best driver in these locations.
Use the check boxes below to limit or expand the default search, which includes local paths and removable media. The best driver found will be installed.
Search removable media (floppy, CD-ROM...)
Include this location in the search:
E:\
Browse
Don't search. I will choose the driver to install.
Choose this option to select the device driver from a list. Windows does not guarantee that the driver you choose will be the best match for your hardware.
< Back
Next >
Cancel

MEMO

Dans ce manuel, l'emplacement de dossiers et de fichiers est indiqué selon l'ordre hiérarchique délimité par le symbole \. Exemple: **RS-70\SETUPINF.EXE** représente le fichier **SETUPINF.EXE** se trouvant dans le dossier **RS-70**.

MEMO

Cet instrument est doté d'un circuit de protection. Il faut attendre un bref laps de temps (quelques secondes) après la mise sous tension pour que l'instrument fonctionne normalement.

15. La case "**Modèle**" doit afficher "**Roland RS-70**". Cliquez sur **[Suivant]**.
L'installation du pilote commence.

Found New Hardware Wizard
Select the device driver you want to install for this hardware.
Select the manufacturer and model of your hardware device and then click Next. If you have a disk that contains the driver you want to install, click Have Disk.
Show compatible hardware
Model
Roland RS-70
This driver is not digitally signed!
Tell me why driver signing is important
Have Disk...
< Back
Next >
Cancel

Si, à **l'étape 4** , vous n'avez pas réglé "**Quelle action voulez-vous que Windows effectue?**" sur "**Ignorer**", l'écran affichera la boîte de dialogue "**Installation matérielle**".

Si le paramètre "Quelle action voulez-vous que Windows effectue?" est réglé sur "Avertir":

1. Cliquez sur **[Continuer]**.
2. Poursuivez l'installation.

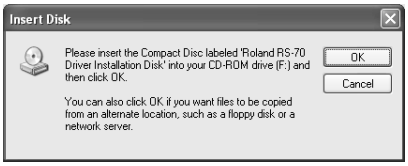
Hardware Installation
The software you are installing for this hardware:
Roland RS-70
has not passed Windows Logo testing to verify its compatibility with Windows XP. (Tell me why this testing is important.)
Continuing your installation of this software may impair or destabilize the correct operation of your system either immediately or in the future. Microsoft strongly recommends that you stop this installation now and contact the hardware vendor for software that has passed Windows Logo testing.
Continue Anyway
STOP Installation

Si le paramètre "Quelle action voulez-vous que Windows effectue?" est réglé sur "Bloquer":

1. Cliquez sur **[OK]**.
2. Lorsque la fenêtre "**Assistant Matériel détecté**" apparaît, cliquez sur **[Terminer]**.
3. Recommencez l'installation du pilote à partir de **l'étape 1** (p. 142).

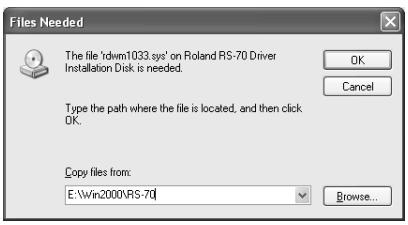
Hardware Installation
The software you are installing for this hardware:
Roland RS-70
has not passed Windows Logo testing to verify its compatibility with Windows XP. (Tell me why this testing is important.)
This hardware will not be installed. Contact your system administrator.
OK

16. La boîte de dialogue **Insérez un disque** apparaît.
Cliquez sur **[OK]**.


Insert Disk
Please insert the Compact Disc labeled 'Roland RS-70 Driver Installation Disk' into your CD-ROM drive (F:) and then click OK.
OK
Cancel
You can also click OK if you want files to be copied from an alternate location, such as a floppy disk or a network server.

17. La boîte de dialogue **Fichiers nécessaires** apparaît.
Dans la case "**Copier les fichiers à partir de**", entrez "**E:\Win2000\RS-70**" et cliquez sur **[OK]**.

* *Le nom du support (drive) "**E:**" peut être différent sur votre système. Entrez le nom de support (drive) de votre lecteur de CD-ROM.*


Files Needed
The file 'rdwm1033.sys' on Roland RS-70 Driver Installation Disk is needed.
OK
Cancel
Type the path where the file is located, and then click OK.
Copy files from:
E:\Win2000\RS-70
Browse...

MEMO

La boîte de dialogue **Insérez un disque** pourrait ne pas s'afficher. Dans ce cas, passez à **l'étape 17**.

18. La fenêtre **Assistant Matériel détecté** apparaît.

Vérifiez que l'écran affiche "**"Roland RS-70**" puis cliquez sur **[Terminer]**.

Attendez que "**Nouveau matériel détecté**" s'affiche près de la barre des tâches.

Found New Hardware Wizard
Completing the Found New Hardware Wizard
The wizard has finished installing the software for:
Roland RS-70
The hardware you installed will not work until you restart your computer.
Click Finish to close the wizard.
< Back
Finish
Cancel

19. A la fin de l'installation du pilote, la boîte de dialogue **Modification de la configuration système** apparaît. Cliquez sur **[Oui]**.

Windows redémarre automatiquement.

Si vous avez modifié le réglage "Quelle action voulez-vous que Windows effectue?"

Si vous avez modifié le réglage "**Quelle action voulez-vous que Windows effectue?**" à **l'étape 4**, n'oubliez pas de rétablir l'ancien réglage après avoir redémarré Windows.

1. Si vous utilisez Windows XP Professional, vous devez vous identifier dans Windows en entrant le nom d'utilisateur d'un **compte administratif** (exemple: Administrateur).
2. Cliquez sur le bouton Windows **Démarrer** et, dans ce menu, sélectionnez **Panneau de configuration**.
3. Sous "**Choisissez une catégorie**", cliquez sur "**Performances et maintenance**".
4. Sous "**ou une icône du Panneau de configuration**", cliquez sur l'icône **Système**. La fenêtre **Propriétés système** apparaît.
5. Cliquez sur l'onglet **Matériel** puis sur **[Signature du pilote]**. La boîte de dialogue **Options de signature du pilote** apparaît.
6. Ramenez le paramètre "**Quelle action voulez-vous que Windows effectue?**" à son réglage original (soit "**Avertir**" soit "**Bloquer**") et cliquez sur **[OK]**.
7. Cliquez sur **[OK]**. La boîte de dialogue **Propriétés système** se ferme.

Réglez ensuite les paramètres du pilote. → **Réglages et vérifications** (p. 150)

MEMO

Selon la configuration de votre système, l'icône **Système** peut être affichée directement dans le **Panneau de configuration** (affichage classique). Dans ce cas, double-cliquez sur l'icône **Système**.

Windows 2000

1. Déconnectez le RS-70 et faites démarrer Windows.

Déconnectez tous les câbles USB à l'exception d'un câble pour clavier USB et souris USB (si nécessaire).

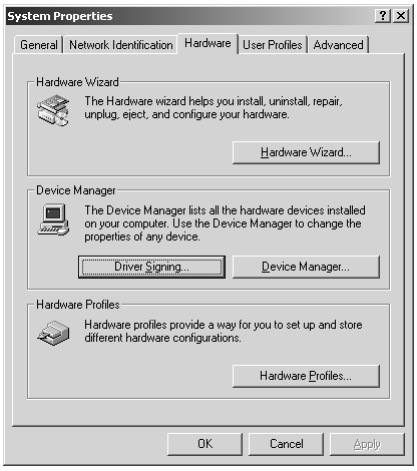
2. Connectez-vous à Windows en tant qu'**utilisateur avec privilège Administrateur** (Administrateur, par exemple).

3. Cliquez sur le bouton Windows **Démarrer** et, dans ce menu, sélectionnez **Paramètres | Panneau de configuration**. Dans **Panneau de configuration**, double-cliquez sur l'icône **Système**.

La fenêtre **Propriétés système** apparaît.

4. Cliquez sur l'onglet **Matériel** puis sur **[Signature du pilote]**.

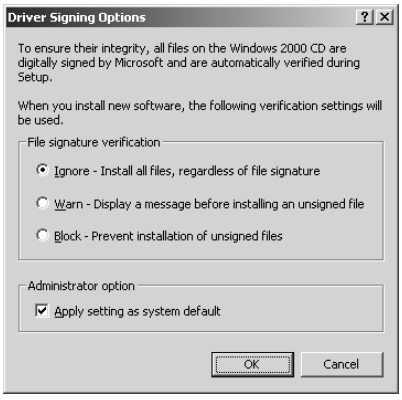
La boîte de dialogue **Options de signature du pilote** apparaît.


System Properties
General
Network Identification
Hardware
User Profiles
Advanced
Hardware Wizard
The Hardware wizard helps you install, uninstall, repair, unplug, eject, and configure your hardware.
Hardware Wizard...
Device Manager
The Device Manager lists all the hardware devices installed on your computer. Use the Device Manager to change the properties of any device.
Driver Signing...
Device Manager...
Hardware Profiles
Hardware profiles provide a way for you to set up and store different hardware configurations.
Hardware Profiles...
OK
Cancel
Apply

5. Assurez-vous que "**Vérification des signatures de fichiers**" est réglé sur "**Ignorer**".

Si ce réglage est sur "**Ignorer**", cliquez simplement sur **[OK]**.

Si ce paramètre n'est pas sur "**Ignorer**", notez le réglage actuel ("**Avertir**" ou "**Bloquer**"). Puis changez ce réglage pour choisir "**Ignorer**" et cliquez sur **[OK]**.


Driver Signing Options
To ensure their integrity, all files on the Windows 2000 CD are digitally signed by Microsoft and are automatically verified during Setup.
When you install new software, the following verification settings will be used.
File signature verification
Ignore - Install all files, regardless of file signature
Warn - Display a message before installing an unsigned file
Block - Prevent installation of unsigned files
Administrator option
Apply setting as system default
OK
Cancel

6. Cliquez sur **[OK]** pour refermer la boîte de dialogue **Propriétés système**.

7. Quittez toutes les applications ouvertes (programmes en cours).

Fermez toutes les fenêtres. Si vous utilisez un logiciel de détection de virus, quittez-le également.

8. Préparez le CD-ROM.

Insérez le CD-ROM dans le lecteur de votre ordinateur.

9. Cliquez sur le bouton Windows **Démarrer**. Dans le menu affiché, sélectionnez "**Exécuter...**".

La boîte de dialogue "**Exécuter...**" apparaît.

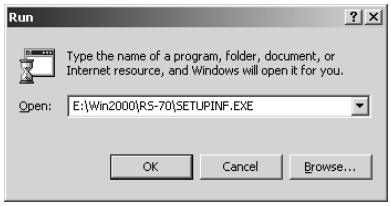
MEMO

Si vous avez modifié le réglage "**Vérification des signatures de fichiers**" à **l'étape 5**, n'oubliez pas de rétablir l'ancien réglage après avoir redémarré Windows (p. 148).

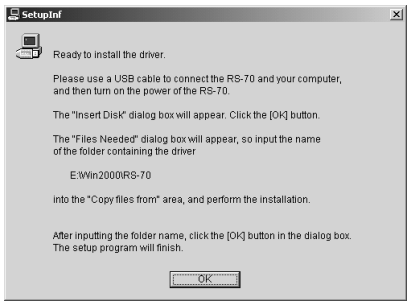
10. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, entrez les données suivantes dans la case "**Ouvrir**" et cliquez sur **[OK]**.

E:\Win2000\RS-70\SETUPINF.EXE

* *Le nom du support (drive) "**E:**" peut être différent sur votre système. Entrez le nom de support (drive) de votre lecteur de CD-ROM.*



11. La boîte de dialogue **SetupInf** apparaît.
Vous êtes prêt pour l'installation du pilote.


SetupInf
Ready to install the driver.
Please use a USB cable to connect the RS-70 and your computer, and then turn on the power of the RS-70.
The "Insert Disk" dialog box will appear. Click the [OK] button.
The "Files Needed" dialog box will appear, so input the name of the folder containing the driver
E:\Win2000\RS-70
into the "Copy files from" area, and perform the installation.
After inputting the folder name, click the [OK] button in the dialog box. The setup program will finish.
OK

12. Branchez le RS-70.

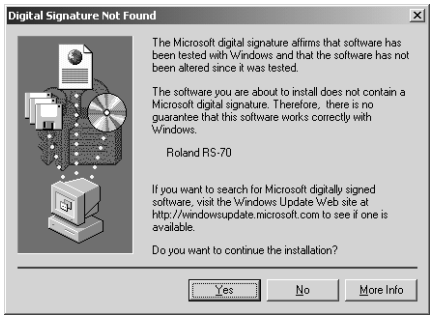
1. Connectez l'adaptateur du RS-70 (l'interrupteur doit être coupé).
2. Branchez l'adaptateur à une prise secteur.
3. Utilisez le câble USB pour brancher le RS-70 à l'ordinateur.

13. Réglez l'interrupteur du RS-70 sur la position **ON**.

Si, à **l'étape 5**, vous n'avez réglé le paramètre "**Vérification des signatures de fichiers**" sur "**Ignorer**", une boîte de dialogue "**Digital signature not found**" ("Signature numérique introuvable") apparaît.

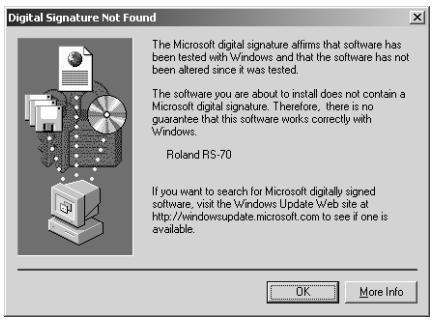
Si "Vérification des signatures de fichiers" est réglé sur "Avertir":

1. Cliquez sur **[Oui]**.
2. Poursuivez l'installation.


Digital Signature Not Found
The Microsoft digital signature affirms that software has been tested with Windows and that the software has not been altered since it was tested.
The software you are about to install does not contain a Microsoft digital signature. Therefore, there is no guarantee that this software works correctly with Windows.
Roland RS-70
If you want to search for Microsoft digitally signed software, visit the Windows Update Web site at http://windowsupdate.microsoft.com to see if one is available.
Do you want to continue the installation?
Yes
No
More Info

Si "Vérification des signatures de fichiers" est réglé sur "Bloquer":

1. Cliquez sur **[OK]**.
2. Lorsque la fenêtre "**Assistant Matériel détecté**" apparaît, cliquez sur **[Terminer]**.
3. Recommencez l'installation du pilote à partir de **l'étape 1** (p. 146).


Digital Signature Not Found
The Microsoft digital signature affirms that software has been tested with Windows and that the software has not been altered since it was tested.
The software you are about to install does not contain a Microsoft digital signature. Therefore, there is no guarantee that this software works correctly with Windows.
Roland RS-70
If you want to search for Microsoft digitally signed software, visit the Windows Update Web site at http://windowsupdate.microsoft.com to see if one is available.
OK
More Info

MEMO

Dans ce manuel, l'emplacement de dossiers et de fichiers est indiqué selon l'ordre hiérarchique délimité par le symbole \. Exemple: **RS-70\SETUPINF.EXE** représente le fichier **SETUPINF.EXE** se trouvant dans le dossier **RS-70**.

MEMO

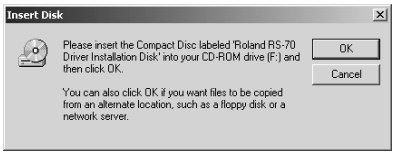
Si le message "**The driver is already installed**" (Le pilote est déjà installé) apparaît, vous pouvez brancher le RS-70à votre ordinateur et l'utiliser.

MEMO

Cet instrument est doté d'un circuit de protection. Il faut attendre un bref laps de temps (quelques secondes) après la mise sous tension pour que l'instrument fonctionne normalement.

14. La boîte de dialogue **Insérez un disque** apparaît.

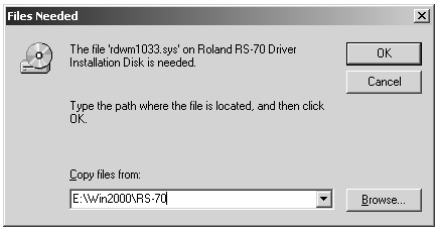
Cliquez sur **[OK]**.


Insert Disk
Please insert the Compact Disc labeled 'Roland RS-70 Driver Installation Disk' into your CD-ROM drive (F:) and then click OK.
You can also click OK if you want files to be copied from an alternate location, such as a floppy disk or a network server.
OK
Cancel

15. La boîte de dialogue **Fichiers nécessaires** apparaît.

Dans la case "**Copier les fichiers à partir de**", entrez "**E:\Win2000\RS-70**" et cliquez sur **[OK]**.

* *Le nom du support (drive) "**E:**" peut être différent sur votre système. Entrez le nom de support (drive) de votre lecteur de CD-ROM.*


Files Needed
The file 'rdwm1033.sys' on Roland RS-70 Driver Installation Disk is needed.
OK
Cancel
Type the path where the file is located, and then click OK.
Copy files from:
E:\Win2000\RS-70
Browse...

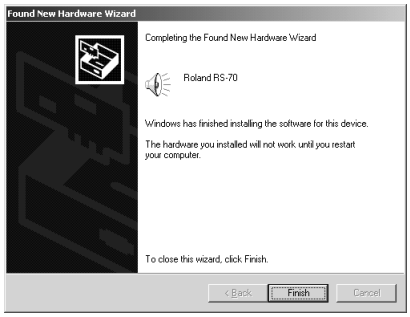
16. La fenêtre "**Assistant Matériel détecté**" pourrait apparaître.

Assurez-vous que "**Roland RS-70**" est affiché puis cliquez sur **[Terminer]**.

17. La boîte de dialogue **Modification des paramètres système** peut apparaître.

Cliquez sur **[Oui]**.

Windows redémarre automatiquement.


Found New Hardware Wizard
Completing the Found New Hardware Wizard
Roland RS-70
Windows has finished installing the software for this device.
The hardware you installed will not work until you restart your computer.
To close this wizard, click Finish.
< Back
Finish
Cancel

Si vous avez changé "Vérification des signatures de fichiers"

Si vous avez modifié le réglage "**Vérification des signatures de fichiers**" à **l'étape 5**, n'oubliez pas de rétablir l'ancien réglage après avoir redémarré Windows.

1. Une fois que Windows a redémarré, connectez-vous à Windows en tant qu'**utilisateur avec privilège Administrateur** (Administrateur, par exemple).
2. Cliquez sur le bouton Windows **Démarrer** et, dans ce menu, sélectionnez **Paramètres | Panneau de configuration**.
3. Dans le **Panneau de configuration**, double-cliquez sur l'icône **Système** pour ouvrir la boîte de dialogue **Propriétés système**.
4. Cliquez sur l'onglet **Matériel** puis sur **[Signature du pilote]**. La boîte de dialogue **Options de signature du pilote** apparaît.
5. Ramenez le paramètre "**Vérification des signatures de fichiers**" à son réglage original (soit "**Avertir**" soit "**Bloquer**") et cliquez sur **[OK]**.
6. Cliquez sur **[OK]**. La boîte de dialogue **Propriétés système** se ferme.

Réglez ensuite les paramètres du pilote. → **Réglages et vérifications** (p. 150)

MEMO

La boîte de dialogue **Insérez un disque** pourrait ne pas s'afficher. Dans ce cas, passez à **l'étape 15**.

Windows Me/98

1. Déconnectez le RS-70 et faites démarrer Windows.

Déconnectez tous les câbles USB à l'exception d'un câble pour clavier USB et souris USB (si nécessaire).

2. Quittez toutes les applications ouvertes (programmes en cours).

Fermez toutes les fenêtres. Si vous utilisez un logiciel de détection de virus, quittez-le également.

3. Préparez le CD-ROM.

Insérez le CD-ROM dans le lecteur de votre ordinateur.

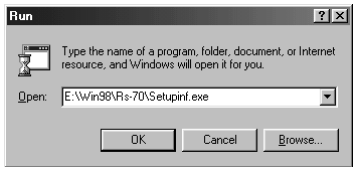
4. Ouvrez la boîte de dialogue "**Exécuter…**".

Cliquez sur le bouton Windows **Démarrer**.

Dans le menu affiché, sélectionnez "**Exécuter…**".

5. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, entrez les données suivantes dans la case "**Ouvrir**" et cliquez sur **[OK]**.

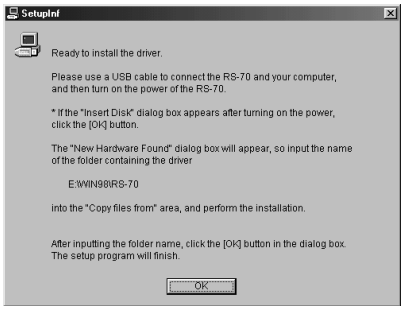
E:\Win98\RS-70\SETUPINF.EXE



* *Le nom du support (drive) "**E:**" peut être différent sur votre système. Entrez le nom de support (drive) de votre lecteur de CD-ROM.*

6. La boîte de dialogue **SetupInf** apparaît.

Vous êtes prêt pour l'installation du pilote.


SetupInf
Ready to install the driver.
Please use a USB cable to connect the RS-70 and your computer, and then turn on the power of the RS-70.
* If the "Insert Disk" dialog box appears after turning on the power, click the [OK] button.
The "New Hardware Found" dialog box will appear, so input the name of the folder containing the driver
E:\WIN98\RS-70
into the "Copy files from" area, and perform the installation.
After inputting the folder name, click the [OK] button in the dialog box. The setup program will finish.
OK

7. Branchez le RS-70.

1. Connectez l'adaptateur du RS-70 (l'interrupteur doit être coupé).
2. Branchez l'adaptateur à une prise secteur.
3. Utilisez le câble USB pour brancher le RS-70 à l'ordinateur.

8. Réglez l'interrupteur du RS-70 sur la position **ON**.

9. Si vous utilisez Windows 98, une boîte de dialogue **Insert Disk** (insérer un disque) apparaît.

Cliquez sur **[OK]**.

MEMO

Dans ce manuel, l'emplacement de dossiers et de fichiers est indiqué selon l'ordre hiérarchique délimité par le symbole \. **Win98\SETUPINF.EXE** représente par exemple le fichier **SETUPINF.EXE** se trouvant dans le dossier **Win98**.

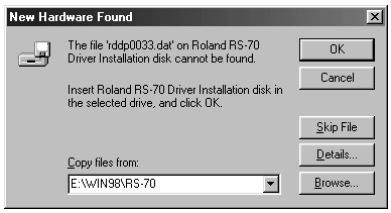
MEMO

Cet appareil est doté d'un circuit de protection. Il faut attendre un bref laps de temps (quelques secondes) après la mise sous tension pour que l'instrument fonctionne normalement.

NOTE

Si vous travaillez avec Windows 98 et que la boîte de dialogue **Insert Disk** n'apparaît pas, veuillez lire la section **La boîte de dialogue "Insérez un disque" n'apparaît pas.** (p. 163).

10. La boîte de dialogue **Nouveau matériel détecté** apparaît.



Dans la case "**Copier les fichiers à partir de**", entrez "**E:\Win98\RS-70**" et cliquez sur **[OK]**.

* *Le nom du support (drive) "**E:**" peut être différent sur votre système. Entrez le nom de support (drive) de votre lecteur de CD-ROM.*

11. Une fois le pilote installé, la boîte de dialogue **Nouveau matériel détecté** se referme.

Dans la boîte de dialogue **SetupInf**, cliquez sur **[OK]**. La boîte de dialogue **SetupInf** se referme.

Réglez ensuite les paramètres du pilote. → **Réglages et vérifications** (p. 150)

NOTE

Si la boîte de dialogue **Nouveau matériel détecté** n'apparaît pas, réinstallez le pilote en suivant la procédure décrite dans la section **La boîte de dialogue "Insérez un disque" n'apparaît pas.** (p. 163).

Réglages et vérifications

Déterminer la destination des données MIDI

Utilisateurs Windows XP/2000/Me

1. Ouvrez le **Panneau de configuration**.

Cliquez sur le bouton Windows **Démarrer** et, dans ce menu, sélectionnez **Paramètres | Panneau de configuration**.

- **Windows XP**

  Cliquez sur le bouton Windows **Démarrer** et, dans ce menu, sélectionnez **Panneau de configuration**.

2. Ouvrez la boîte de dialogue **Propriétés sons et multimédia** (ou, pour Windows XP, **Propriétés sons et périphériques audio**).

- **Windows XP**

  Sous "**Choisissez une catégorie**", cliquez sur "**Sons, voix et périphériques audio**". Sous "**ou une icône du Panneau de configuration**", cliquez sur l'icône **Sons et périphériques audio**.

- **Windows 2000/Me**

  Dans le **Panneau de configuration**, double-cliquez sur l'icône **Sons et multimédia** pour ouvrir la boîte de dialogue "**Propriétés sons et multimédia**".

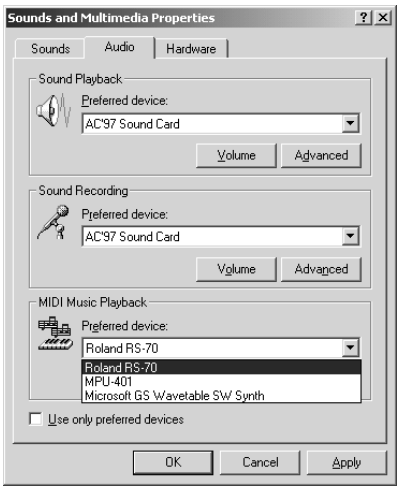
3. Cliquez sur l'onglet **Audio**.

MEMO

Selon la configuration de votre système, l'icône **Sons et périphériques audio** peut être affichée directement dans le **Panneau de configuration** (affichage classique). Dans ce cas, double-cliquez sur l'icône **Sons et périphériques audio**.

4. Pour **Lecture MIDI**, cliquez sur le symbole ▼ situé à droite de **[Périphérique préféré]** (ou, sous Windows XP, **[Unité par défaut]**) et sélectionnez **Roland RS-70**.

5. Cliquez sur **[OK]** pour clôturer les réglages.



Les réglages sont terminés.

Utilisateurs Windows 98

1. Ouvrez le **Panneau de configuration**.

   Cliquez sur le bouton Windows **Démarrer** et, dans ce menu, sélectionnez **Paramètres | Panneau de configuration**.

2. Ouvrez la boîte de dialogue **Propriétés multimédia**.

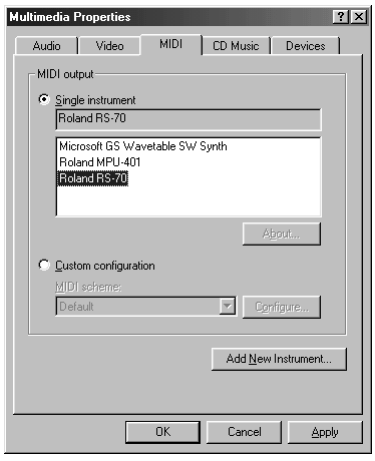
   Dans le **Panneau de configuration**, double-cliquez sur l'icône **Multimédia** pour ouvrir la boîte de dialogue "**Propriétés multimédia Properties**".

3. Cliquez sur l'onglet **MIDI**.

4. Réglez le paramètre "**Sortie MIDI**".

   Sélectionnez **[Instrument unique]** et choisissez **Roland RS-70**.

5. Cliquez sur **[OK]** pour clôturer les réglages.



Les réglages sont terminés.

Effacer le pilote MIDI USB

Si vous n'avez pas réussi à installer le pilote du RS-70 selon la procédure ou si vous n'êtes pas en mesure d'utiliser le RS-70 après avoir installé le pilote, effacez le pilote.

Une fois le pilote effacé, suivez la procédure décrite sous "**Installation et configuration du pilote (Windows)** (p. 141)" pour le réinstaller.

Pour en savoir plus sur la façon d'effacer le pilote, voyez l'explication donnée dans le manuel en ligne sur le CD-ROM du logiciel RS Editor.

- **Windows XP/2000**

  Dans le dossier Win2000 du CD-ROM RS Editor, ouvrez le fichier README_E.HTM et lisez la partie "To uninstall".

- **Windows 98/Me**

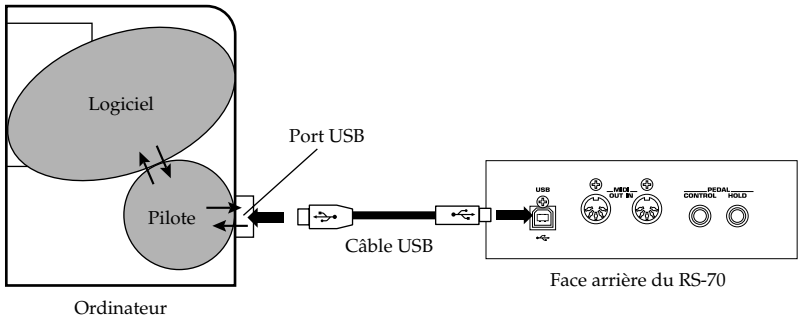
  Dans le dossier Win98 du CD-ROM RS Editor, ouvrez le fichier README_E.HTM et lisez la partie "To uninstall".

Installation et configuration du pilote (Macintosh)

Servez-vous d'**OMS** comme pilote MIDI.

* *Vous devez impérativement installer **OMS** sur votre Macintosh.*

Qu'est-ce qu'un pilote?



Un "**pilote**" est un logiciel qui transfère des données entre le RS-70 et le logiciel tournant sur ordinateur lorsque vous reliez le RS-70 à l'ordinateur avec un câble USB. Le pilote transfère des données de votre programme au RS-70 et du RS-70 à votre programme.

Pour les connexions et l'installation, il vous faut le matériel suivant. Veuillez préparer les articles suivants.

- RS-70
- Adaptateur
- Câble USB (en option)
- CD-ROM du logiciel RS Editor

Installer le pilote du RS-70

Exécutez la procédure suivante pour installer le pilote du RS-70.

Le **pilote OMS du RS-70** est un module supplémentaire permettant d'utiliser le RS-70 avec OMS. Pour pouvoir vous en servir, **OMS doit déjà être installé sur le disque dur de démarrage**.

Pour en savoir plus sur OMS, voyez **OMS_2.3_Mac.pdf** (manuel en ligne) dans le dossier **OMS2.3.8** se trouvant dans le dossier **OMS** du CD-ROM.

MEMO

Vous trouverez le pilote OMS dans le dossier **OMS2.3.8** au sein du dossier **OMS** sur le CD-ROM.

MEMO

Pour lire le fichier **OMS_2.3_Mac.pdf**, vous avez besoin du logiciel Adobe Acrobat Reader. Vous pouvez en télécharger la dernière version du site internet Adobe. http://www.adobe.com (Cette adresse peut changer sans avis préalable.)

Déconnectez le RS-70 du Macintosh avant d'effectuer l'installation.

Si le RS-70 est sous tension, un message ressemblant au suivant apparaît lorsque vous lancez le Macintosh. Effectuez les opérations décrites ci-dessous en fonction du message affiché.

Si l'écran affiche:

"Driver required for USB device "unknown device" is not available. Search for driver on the Internet?" (Logiciel pour nouveau périphérique introuvable. Chercher un pilote sur internet?) → cliquez sur [Cancel].

Si l'écran affiche:

"Software required for using device "unknown device" cannot be found. Please refer to the manual included with the device, and install the necessary software" (Logiciel pour nouveau périphérique introuvable. Veuillez consulter le manuel du périphérique et installer le logiciel nécessaire).
→ cliquez sur [OK].

1. Quittez toutes les applications ouvertes (programmes en cours).

Si vous utilisez un logiciel de détection de virus, quittez-le également.

2. Préparez le CD-ROM.

Chargez le CD-ROM dans le lecteur.

3. Double-cliquez sur l'icône **RS-70 Driver-E Installer** (se trouvant dans le dossier **RS Driver E** du CD-ROM) pour lancer l'installation.

4. Vérifiez que le pilote OMS est correctement installé à **l'emplacement d'installation** et cliquez sur **[Install]**.

5. Si un message vous prévenant qu'il faudra redémarrer l'ordinateur après l'installation apparaît, cliquez sur **[Continue]**.

L'ordinateur quitte tous les autres programmes et poursuit l'installation.

This installation requires your computer to restart after installing this software. Click Continue to automatically quit all other running applications. Click Cancel to leave your disks untouched.
Cancel
Continue

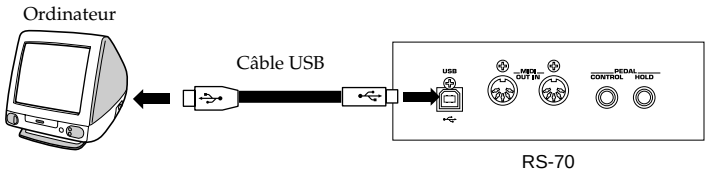
6. Une fenêtre de dialogue indique la fin de l'installation: **Installation was successful**.

Cliquez sur **[Restart]** pour redémarrer votre Macintosh.

Réglages d'OMS

1. Branchez le RS-70.

1. Connectez l'adaptateur du RS-70 (l'interrupteur doit être coupé).
2. Branchez l'adaptateur à une prise secteur.
3. Utilisez le câble USB pour brancher le RS-70 à l'ordinateur.



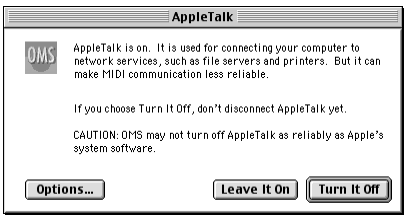
* *Si votre ordinateur n'a pas de connecteur USB, voyez p. 157.*

2. Réglez l'interrupteur du RS-70 sur la position **ON**.

3. Double-cliquez sur l'icône "**OMS Setup**".

4. Si la boîte de dialogue "**Apple Talk**" apparaît, cliquez sur **[Turn It Off]** (Coupez-le).

Dans la boîte de dialogue qui apparaît, cliquez sur **[OK]**.


AppleTalk
OMS
AppleTalk is on. It is used for connecting your computer to network services, such as file servers and printers. But it can make MIDI communication less reliable.
If you choose Turn It Off, don't disconnect AppleTalk yet.
CAUTION: OMS may not turn off AppleTalk as reliably as Apple's system software.
Options...
Leave It On
Turn It Off

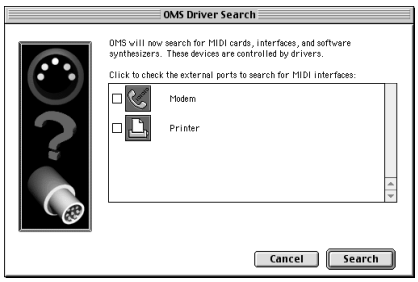
5. La boîte de dialogue "**Create a New Studio Setup**" apparaît.

Cliquez sur **[OK]**.

Create a New Studio Setup
A studio setup document is a list of your MIDI devices and cables between them.
You use it to tell applications what's in your studio.
Click OK to have OMS automatically locate your MIDI devices and build a new studio setup document.
Cancel
OK

6. La boîte de dialogue "**OMS Driver Search**" apparaît.

Cliquez sur **[Search]**.


OMS Driver Search
OMS will now search for MIDI cards, interfaces, and software synthesizers. These devices are controlled by drivers.
Click to check the external ports to search for MIDI interfaces:
Modem
Printer
Cancel
Search

NOTE

Pour éviter tout dysfonctionnement ainsi que d'endommager les enceintes ou les autres périphériques, diminuez le volume et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'effectuer les connexions.

MEMO

Si vous vous servez du RS-70 avec un séquenceur, ne débranchez pas le câble USB connecté au RS-70 durant la reproduction d'un morceau.

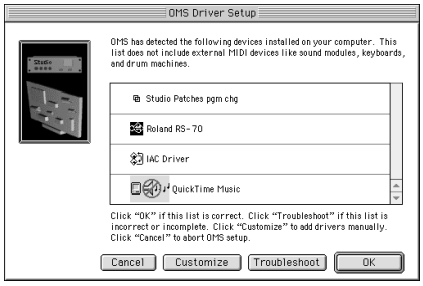
MEMO

Cet appareil est doté d'un circuit de protection. Il faut attendre un bref laps de temps (quelques secondes) après la mise sous tension pour que l'instrument fonctionne normalement.

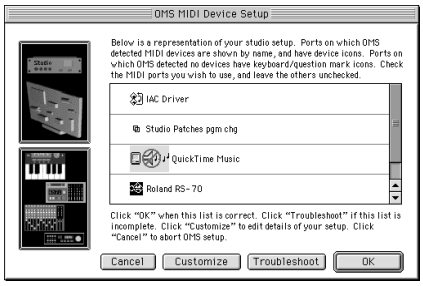
MEMO

Si la boîte de dialogue "**Create a New Studio Setup**" n'apparaît pas, cliquez sur **[New Studio Setup]** dans le menu **[File]** (Fichier).

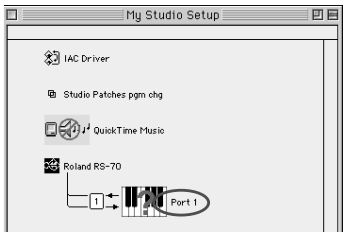
7. Une fois la recherche terminée, assurez-vous que "**Roland RS-70**" se trouve dans la liste de la boîte de dialogue "**OMS Driver Setup**" et cliquez sur **[OK]**.


OMS Driver Setup
OMS has detected the following devices installed on your computer. This list does not include external MIDI devices like sound modules, keyboards, and drum machines.
Studio Patches pgm chg
Roland RS-70
IAC Driver
QuickTime Music
Click "OK" if this list is correct. Click "Troubleshoot" if this list is incorrect or incomplete. Click "Customize" to add drivers manually. Click "Cancel" to abort OMS setup.
Cancel
Customize
Troubleshoot
OK

8. Lorsque vous avez repéré RS-70 dans la liste de la boîte de dialogue "**OMS MIDI Device Setup**", cochez la case du RS-70 et cliquez sur **[OK]**.

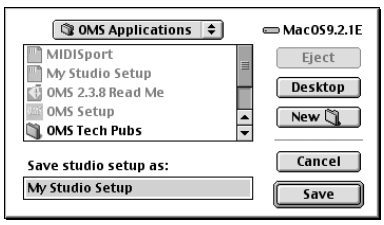

OMS MIDI Device Setup
Below is a representation of your studio setup. Ports on which OMS detected MIDI devices are shown by name, and have device icons. Ports on which OMS detected no devices have keyboard/question mark icons. Check the MIDI ports you wish to use, and leave the others unchecked.
IAC Driver
Studio Patches pgm chg
QuickTime Music
Roland RS-70
Click "OK" when this list is correct. Click "Troubleshoot" if this list is incomplete. Click "Customize" to edit details of your setup. Click "Cancel" to abort OMS setup.
Cancel
Customize
Troubleshoot
OK

9. Changez le nom de l'icône du clavier en "**Port 1**" ou n'importe quel autre nom sauf "**Roland RS-70**".



10. La boîte de dialogue "**Save**" (sauvegarde) apparaît.

Entrez le nom de fichier voulu et cliquez sur **[Save]**.



11. Sélectionnez **[Test Studio]** dans le menu **[Studio]** et vérifiez s'il produit du son.

12. Dans la fenêtre "**My Studio Setup**", cliquez sur l'icône de clavier.

Lorsque vous amenez le pointeur de la souris près de l'icône du clavier, le pointeur se mue en croche. Assurez-vous que le RS-70 est audible.

13. Une fois ces vérifications terminées, quittez OMS Setup.

La configuration du pilote est alors terminée.

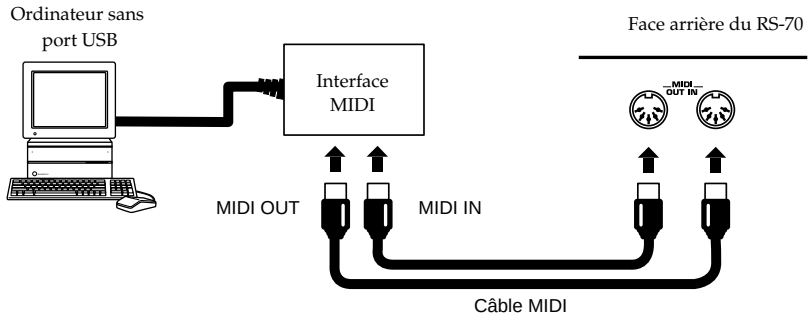
Ceci clôture la connexion du RS-70 au Macintosh ainsi que l'installation du pilote MIDI. Les données MIDI peuvent désormais être reçues et transmises (enregistrées et reproduites).

NOTE

L'étape suivante produit un son assez fort sur le RS-70. Diminuez donc le volume du RS-70 avant de poursuivre.

Connexion avec des câbles MIDI

Pour effectuer des connexions MIDI avec un ordinateur, il vous faut une interface MIDI. L'interface MIDI est reliée à l'ordinateur tandis que deux câbles MIDI relient les prises MIDI de l'interface à celles du RS-70.



Installation du logiciel d'édition inclus

Pour vous permettre de tirer le meilleur parti de votre RS-70, il est fourni avec un logiciel d'édition RS Editor. RS Editor vous permet de créer vos propres sons en toute liberté.

Vous trouverez des instructions détaillées sur l'installation du logiciel dans le manuel en ligne du CD-ROM RS Editor.

- **Windows**

  Sur le CD-ROM RS Editor, ouvrez le fichier Readme_E.txt.

- **Macintosh**

  Sur le CD-ROM RS Editor, ouvrez le fichier ReadMe(English).

Notes

Appendice

Dépannage

Si votre système semble se comporter anormalement, vérifiez avant tout les points suivants. Si le problème persiste après l'examen de ces points, consultez votre revendeur ou le service après-vente Roland le plus proche.

* *Si l'écran affiche un message d'erreur pendant le fonctionnement, voyez la section* ***"Messages d'erreur et autres messages"*** *(p. 167).*

Pas d'alimentation

L'adaptateur secteur est-il correctement branché à la prise de courant?

Pas de son

L'amplificateur et les enceintes branchés à l'instrument sont-ils sous tension? (p. 18)

Le volume est-il réglé au minimum?

Vérifiez le réglage de volume du RS-70 et de tout ampli ou console de mixage connecté (p. 18).

Les périphériques sont-ils correctement branchés? (p. 17)

Si le casque d'écoute produit du son, cela peut indiquer un court-circuit dans un câble ou un dysfonctionnement de l'ampli ou de la console de mixage. Vérifiez de nouveau les câbles de connexion et les appareils branchés.

Si vous êtes en mode Pattern, vérifiez que la partie n'est pas étouffée. (p. 67)

Si vous êtes en mode Pattern, vérifiez que le paramètre Part Level n'est pas réglé sur le minimum. (p. 80)

Avez-vous activé le mode de démonstration du RS-70 pour écouter les morceaux de démonstration?

Appuyez sur [EXIT] pour revenir au mode normal de jeu (p. 21).

Le bouton [SOLO SYNTH] est-il activé (ON)?

Le RS-70 ne produit aucun son si vous activez simplement [SOLO SYNTH]. Enfoncez des touches et passez la main au-dessus du D Beam (p. 36).

Les réglages d'effets sont-ils corrects?

Vérifiez le réglage des commutateurs d'effets (**p. 91**), les niveaux du multi-effet (p. 57, p. 80) et d'autres réglages liés.

Avez-vous transposé la hauteur du Patch en sortant des limites de sa plage normale?

Utilisez "Octave Shift" pour abaisser (augmenter) la hauteur du clavier (p. 34).

Si le clavier ne produit aucun son, vérifiez que la fonction Local Control n'est pas réglée sur OFF.

Activez la fonction Local Control (ON) (p. 125).

Les réglages des canaux de transmission et de réception sont-ils corrects?

- Si vous pilotez un générateur de sons MIDI externe via le RS-70, vérifiez que les canaux de transmission du clavier correspondent aux canaux de réception des parties ad hoc sur le générateur de sons externe (p. 130).
- Si vous utilisez un dispositif MIDI externe pour piloter le générateur de sons du RS-70, veillez à ce que le canal de réception de chaque partie corresponde au canal de transmission du dispositif MIDI externe (p. 132).

Avez-vous diminué le volume en manipulant une pédale ou en transmettant un message MIDI (d'expression) depuis un appareil MIDI externe?

Le commutateur MIDI Rx (de réception) de la partie en question est-il réglé sur "OFF"?

Si vous utilisez le RS-70 avec un appareil MIDI externe, réglez ce paramètre sur "ON" (p. 132).

Avez-vous défini des valeurs incorrectes pour les messages de sélection de banque et de changement de programme transmis par un appareil externe?

Si vous utilisez le RS-70 avec un appareil MIDI externe, vérifiez que les valeurs de sélection de banque et de changement de programme (p. 133) transmises sont correctes.

Le paramètre Clock Source est-il réglé sur "MIDI"?

Si vous réglez Clock Source sur "MIDI", certains effets synchronisés avec le séquenceur rapide ou le tempo ne fonctionnent pas. Réglez Clock Source sur "INT" (sauf lorsque vous voulez synchroniser le RS-70 avec un appareil MIDI externe) (p. 125).

Il y a du bruit pendant les changement de motifs.

Si vous changez de motif alors que le séquenceur est en cours de reproduction et que le nouveau motif utilise un autre type de multi-effet (MFX), vous pourriez entendre du bruit.
Si cela vous dérange, vous pouvez régler les motifs du morceau entier pour qu'ils utilisent le même type MFX ou activer le réglage "MFX Remain" (p. 125).

La hauteur est incorrecte.

Avez-vous activé la fonction Transpose? (p. 35)

Les réglages Octave Shift sont-ils corrects? (p. 34)

Les réglages Scale Tune sont-ils corrects? (p. 128, p. 81)

Les réglages Master Key Sft sont-ils corrects? (p. 125)

Les réglages Master Tune sont-ils corrects? (p. 125)

Certains sons sont inaudibles.

Avez-vous activé (ON) le paramètre Solo Switch?

Quand le paramètre Solo Switch (p. 57) est actif, seul un son est produit simultanément, même lorsque vous enfoncez plusieurs touches. Pour produire simultanément plusieurs sons, réglez le paramètre Solo Switch sur OFF.

Tentez-vous de jouer plus de 64 voix à la fois?

- Réduisez le nombre de notes jouées simultanément.
- Réduisez le nombre de notes du motif reproduit.
- Choisissez une valeur Voice Reserve plus élevée pour une partie importante, de sorte qu'elle soit toujours audible (p. 79).

Les effets ne sont pas audibles.

Les commutateurs d'effets (Master Effect Switch) sont-ils réglés sur OFF? (p. 91)

Les réglages de chorus sont-ils corrects?

Vérifiez les réglages des paramètres Level (p. 112), Depth (p. 113) et Send levl to Rev (p. 57, p. 82) de l'effet chorus.

Les réglages de réverb sont-ils corrects?

Vérifiez les réglages Level (p. 113) et Reverb Send Lvl (p. 57, p. 82) de l'effet réverb.

Les réglages de chorus ou de réverb du kit de batterie sont-ils corrects?

Vérifiez les réglages Chorus Send Lvl et (p. 64) et Reverb Send Lvl (p. 64) de chaque note du kit de batterie.

Avez-vous réglé un paramètre MFX Switch sur "BYPASS?"

Activez (ON) le commutateur MFX de la partie utilisée (p. 57, p. 82).

Le réglage MFX Source est-il correct? (p. 79)

Le paramètre Clock Source est-il réglé sur "MIDI"?

Si vous réglez Clock Source sur "MIDI" (p. 125), certains effets synchronisés avec le séquenceur rapide ou le tempo ne fonctionnent pas. Réglez Clock Source sur "INT" (sauf lorsque vous voulez synchroniser le RS-70 avec un appareil MIDI externe).

Impossible de piloter les effets.

Lorsque vous utilisez les commandes [C1]/[C2]/[C3] en mode Pattern pour piloter les réglages MFX PARAMETER, le paramètre **"MFX Source"** (p. 79) définit la partie dont vous pilotez l'effet.

Quand MFX Source est réglé sur "Part1--16", vous pilotez l'effet de la partie en question.

Quand MFX Source est réglé sur "PTN/PERF", le paramètre système **"Ptn/Perf Ctrl Ch (canal de pilotage de motif)"** (p. 127) détermine la partie dont l'effet est piloté. Si ce paramètre est réglé sur "OFF", aucun effet n'est piloté.

La reproduction de notes est retardée ou instable.

Si vous créez un motif contenant une très grande quantité de données ou que vous produisez trop de données avec les commandes, la reproduction des notes pourrait être retardée ou instable. Vous pourriez aussi rencontrer ce problème si vous accélérez le tempo à outrance.

- Effacez les données de notes ou de commandes superflues. Supprimez les données non indispensables avec la fonction "Data Thin" (p. 87).
- Utilisez l'opération "Move Event" pour déplacer les notes entrées à la même position que des accords, de sorte à les espacer de 1 clock (p. 78).
- Utilisez "Shift Clock" pour reculer les données des parties autres que la partie rythmique de 1 clock (p. 87).

Certains Patches du RS-70 sont conçus pour le jeu "live" en mode Patch; ceux-ci comprennent des Tones exploitant quatre voix pour chaque note ou Patches utilisant la fonction Dual (produisant des sons riches). Si vous travaillez avec un séquenceur, nous vous conseillons de ne pas utiliser ces sons. Choisissez plutôt des sons exploitant moins de voix car cela peut améliorer la fluidité de la reproduction.

- Voyez la "**Liste des Patches**" sous "**Liste des sons**" et choisissez des Patches dont les Tones utilisent moins de voix.
- Choisissez des Patches dont le réglage du paramètre KEY MODE est autre que "DUAL".
- Si le nombre de notes que vous tentez de jouer simultanément dépasse largement la polyphonie maximum, réduisez le nombre de messages de notes dans les données.
- Dans certains cas, vous pouvez alléger la charge de polyphonie en accélérant le relâchement des Patches utilisés dans des passages contenant des données très denses.

Les données de morceau ne sont pas reproduites correctement.

Avez-vous lancé la reproduction à un emplacement autre que le début du morceau?

Le début des morceaux destinés à être reproduits par des générateurs de sons compatibles avec le format General MIDI et General MIDI2 contient un message GM/GM2 System On. Si ce message n'est pas reçu, les données du morceau ne sont pas reproduites correctement.

Reproduisez-vous des données d'un format autre que General MIDI2 ou General MIDI?

Le générateur de sons du RS-70 est compatible avec la norme General MIDI 2. Il est incompatible avec des données de morceau utilisant des formats autres que General MIDI2 et General MIDI.

Impossible de jouer des arpèges

Le signal d'horloge MIDI n'est peut-être pas reçu quand le paramètre Clock Source (p. 125) est réglé sur "MIDI".

Réglez le système pour recevoir les messages MIDI Clock transmis par l'appareil MIDI externe. Certains dispositifs MIDI branchés sont peut-être uniquement capables de transmettre des messages MIDI Clock au RS-70 pendant l'enregistrement ou la reproduction.

La production du son continue après l'enfoncement d'une touche.

La polarité de la pédale Hold est-elle inversée? (p. 125)

Les messages MIDI ne sont pas reçus correctement.

Les réglages de canal de réception du Patch (Patch Rx Ch) sont-ils corrects? (p. 127).

Les réglages de réception sont-ils corrects?

Vérifiez les réglages des paramètres Ptn/Perf Ctrl Ch (p. 127), Rx Prog Chg (p. 127), Rx Bank Sel (p. 127) et Rx Sys Exc (p. 127).

Le réglage du paramètre Device ID est-il correct?

Choisissez le numéro Device ID (p. 127) utilisé pour l'enregistrement du message SysEx sur le séquenceur.

Le tempo de reproduction du séquenceur est-il correct?

Reproduisez les données sur le séquenceur au tempo utilisé par ce dernier lors de l'enregistrement du message SysEx (p. 67).

Les messages MIDI ne sont pas transmis correctement.

Les réglages de canal de transmission du Patch (Patch Tx Ch) sont-ils corrects? (p. 132)

Les réglages de transmission sont-ils corrects?

Vérifiez les réglages des paramètres Tx Prog Chg (p. 127), Tx Bank Sel (p. 127), Tx Edit Data (p. 127) et Tx Active Sens (p. 127).

Quand vous utilisez un séquenceur logiciel, les manipulations du levier Modulation et des commandes ne produisent aucun effet sur le son.

Certains séquenceurs logiciels ne permettent pas d'utiliser la fonction Soft Thru (dans ce cas, les données reçues à la prise MIDI IN ne sont pas retransmises telles quelles par la prise MIDI OUT) pour les messages SysEx. Si vous enregistrez des messages SysEx sur un séquenceur logiciel de ce type, activez (ON) la fonction Local Control (p. 125).

Problèmes liés au pilote USB (Windows)

Impossible d'installer le pilote convenablement

- **Avez-vous bien inséré le CD-ROM dans le lecteur?**
  L'installation est impossible tant que le CD-ROM fourni avec le RS-70 n'est pas inséré dans le lecteur de CD-ROM. Assurez-vous que le CD-ROM est bien inséré dans le lecteur.
- **Le CD-ROM ou la tête de lecture du lecteur de CD-ROM est-il sale?**
  Si le CD-ROM et/ou la tête de lecture sont sales, l'installation risque de ne pas être faite correctement. Nettoyez le disque et/ou la lentille avec un nettoyeur pour CD ou lentille disponible dans le commerce.
- **Installez-vous le pilote à partir d'un lecteur de CD-ROM de réseau?**
  Le pilote ne peut pas être installé à partir d'un lecteur de CD-ROM de réseau.
- **Avez-vous assez d'espace disponible sur votre disque dur?**
  Effacez si nécessaire des fichiers dont vous n'avez plus besoin pour libérer de la place. Après avoir effacé les fichiers superflus, videz la corbeille.
- **Le RS-70 est-il correctement branché?**
  Assurez-vous que le RS-70 et votre ordinateur sont reliés correctement avec un câble USB. Vérifiez-le et si vous utilisez Windows, fermez la boîte de dialogue **Propriétés sons et multimédia** (**Propriétés multimédia** pour Windows 98 et **Propriétés sons et périphériques audio** pour Windows XP). Ouvrez de nouveau cette fenêtre et précisez les entrées/sorties audio et MIDI.
  Voyez **"Déterminer la destination des données MIDI"** (p. 150).
- **Le RS-70 est-il sous tension?**
  Assurez-vous que l'interrupteur POWER du RS-70 est enfoncé. Vérifiez-le et si vous utilisez Windows, fermez la boîte de dialogue **Propriétés sons et multimédia** (**Propriétés multimédia** pour Windows 98 et **Propriétés sons et périphériques audio** pour Windows XP). Ouvrez de nouveau cette fenêtre et précisez les entrées/sorties MIDI.
- Effacez le pilote USB pour appareil audio installé sur votre ordinateur en exécutant la procédure décrite sous **"Effacer le pilote MIDI USB"** (p. 152) et réinstallez le pilote du RS-70 comme décrit sous **"Installation et configuration du pilote (Windows)"** (p. 141). Vérifiez aussi s'il y a un "**Unknown device**" (appareil inconnu) sous "**Other devices**" (Autres périphériques) ou "**Universal Serial Bus Controllers**". Si vous en trouvez, effacez-les.

"Find new hardware wizard" (Rechercher nouveau périphérique) n'est pas exécuté automatiquement

"Find New Hardware Wizard" s'arrête avant la fin du processus.

La boîte de dialogue "Insérez un disque" n'apparaît pas.

Il peut falloir 15 secondes (ou plus) après la connexion du câble USB pour que le RS-70 soit détecté.

- **Le câble USB est-il correctement branché?**
  Assurez-vous que le RS-70 et votre ordinateur sont reliés correctement avec un câble USB.
- **USB est-il activé sur votre ordinateur?**
  Consultez le manuel de votre ordinateur et assurez-vous qu'USB est activé.
- **Votre ordinateur est-il conforme aux spécifications USB?**
  Si vous utilisez un ordinateur qui ne répond pas aux caractéristiques électriques des spécifications USB, le fonctionnement risque d'être instable. Pour résoudre ce problème, vous pourriez essayer de connecter un hub USB.
  Si aucune des suggestions ci-dessus ne permet de résoudre votre problème, il est possible que le RS-70 n'ait pas été correctement détecté par l'ordinateur.
  Réinstallez le pilote en suivant la procédure décrite sous **"Installation et configuration du pilote (Windows)"** (p. 141).

"Found unknown device" (Périphérique inconnu détecté) apparaît alors que vous avez installé le pilote.

- Si votre ordinateur ou hub USB a deux connecteurs USB ou plus et si vous branchez le RS-70 à un connecteur USB auquel il n'a jamais été branché auparavant, la fenêtre "Unknown device" peut apparaître, même si vous avez déjà installé le pilote.
  Voyez **"Installation et configuration du pilote (Windows)"** (p. 141) et réinstallez le pilote. Ceci n'est pas dû à un mauvais fonctionnement.
- Si la boîte de dialogue "Found unknown device" s'affiche alors que le RS-70 est branché au même connecteur USB qu'auparavant, il est possible que le RS-70 n'ait pas été correctement détecté par l'ordinateur.
  Réinstallez le pilote en suivant la procédure décrite sous **"Installation et configuration du pilote (Windows)"** (p. 141).

Un message "Unknown driver found" (pilote inconnu détecté) apparaît et il est impossible d'installer le pilote.

Le pilote n'est pas installé correctement.

Le Gestionnaire de périphériques indique "?", "!" ou "Périphérique USB composite".

Il est possible que l'ordinateur n'ait pas détecté le RS-70.
Réinstallez le pilote en suivant la procédure décrite sous **"Installation et configuration du pilote (Windows)"** (p. 141).

Impossible d'installer/d'effacer/d'utiliser le pilote sous Windows XP/2000

- **Vous êtes-vous connecté à Windows en tant qu'utilisateur avec privilège Administrateur?**
  Pour installer, effacer, réinstaller le pilote sous Windows XP/2000, vous devez vous connecter à Windows en tant qu'utilisateur avec privilège Administrateur (Administrateur, par exemple).
- **Avez-vous effectué des réglages "Options de signature du pilote"?**
  Pour installer (réinstaller) le pilote, vous devez effectuer les réglages "Options de signature du pilote".
  (Windows XP; p. 142, Windows 2000; p. 146)

Windows XP/2000 affiche une boîte de dialogue "Installation matérielle" ou "Digital Signature Not Found" (signature numérique introuvable).

- **Avez-vous effectué des réglages "Options de signature du pilote"?**

  Pour installer (réinstaller) le pilote, vous devez effectuer les réglages décrits sous "Options de signature du pilote". (Windows XP; p. 142, Windows 2000; p. 146)

Pas de son

- **Avez-vous spécifié une sortie MIDI pour les données au sein de votre système d'exploitation?**

  Sur votre ordinateur, il faut sélectionner le RS-70 comme destination pour les données MIDI. Pour en savoir davantage sur ce réglage, voyez **"Réglages et vérifications"** (p. 150).
- **Avez-vous spécifié la destination des données audio pour votre logiciel de reproduction?**

  Selon votre logiciel, vous devrez peut-être sélectionner de nouveau le RS-70 comme destination pour les données MIDI. Pour en savoir plus sur ce réglage, veuillez consulter le manuel de votre logiciel.
- **Utilisez-vous plusieurs applications?**

  Si vous utilisez plusieurs applications simultanément, un message d'erreur peut apparaître. Dans ce cas, cliquez sur [OK] et quittez les autres applications.

  Si vous vous contentez de fermer la fenêtre d'une application, n'oubliez pas qu'elle tourne toujours tant qu'elle apparaît dans la barre des tâches. Quittez donc toutes les applications superflues affichées dans la barre des tâches.
- **Le pilote a-t-il été correctement installé?**

  Pour que vous puissiez reproduire des données MIDI avec le RS-70, le pilote doit être installé. Pour en savoir plus sur l'installation et la configuration, voyez **"Installation et configuration du pilote (Windows)"** (p. 141).
- **Votre matériel audio (installation stéréo, etc.) est-il connecté correctement?**

  Assurez-vous que le RS-70 et votre ordinateur sont reliés correctement avec un câble USB. Assurez-vous que les sorties OUTPUT du RS-70 sont reliées correctement aux entrées de votre système audio avec des câbles audio. Pour en savoir plus sur les connexions, voyez p. 17.
- **Votre système audio est-il sous tension?**

  N'oubliez pas de mettre votre matériel audio (système stéréo, etc.) et le RS-70 sous tension.
- **Les divers réglages de volume du RS-70 sont-ils corrects?**

  Servez-vous de la commande [VOLUME] du RS-70 pour régler le volume.
- **Votre ordinateur est-il en mode Veille?**

  Dans ce cas, "réveillez-le" afin qu'il reprenne son fonctionnement normal puis quittez toutes les applications faisant appel au RS-70. Coupez ensuite l'alimentation du RS-70 puis remettez-le sous tension.
- **Avez-vous reconnecté le câble USB ou coupé puis rallumé le RS-70?**

  Dans ce cas, quittez toutes les applications utilisant le RS-70. Coupez ensuite l'alimentation du RS-70 puis remettez-le sous tension.
- **Votre ordinateur est-il réglé pour passer en mode veille?**

  Si votre ordinateur passe en mode veille, quittez le logiciel que vous utilisez puis redémarrez l'ordinateur. Nous vous conseillons de couper le mode veille sur votre ordinateur.

Problèmes liés au pilote USB (Macintosh)

Impossible d'installer le pilote convenablement

- **Avez-vous bien inséré le CD-ROM dans le lecteur?**

  L'installation est impossible tant que le CD-ROM fourni avec le RS-70 n'est pas inséré dans le lecteur de CD-ROM. Assurez-vous que le CD-ROM est bien inséré dans le lecteur.
- **Le CD-ROM ou la tête de lecture du lecteur de CD-ROM est-il sale?**

  Si le CD-ROM et/ou la tête de lecture sont sales, l'installation risque de ne pas être faite correctement. Nettoyez le disque et/ou la lentille avec un nettoyeur pour CD ou lentille disponible dans le commerce.
- **Installez-vous le pilote à partir d'un lecteur de CD-ROM de réseau?**

  Le pilote ne peut pas être installé à partir d'un lecteur de CD-ROM de réseau.
- **Avez-vous assez d'espace disponible sur votre disque dur?**

  Effacez si nécessaire des fichiers dont vous n'avez plus besoin pour libérer de la place. Après avoir effacé les fichiers superflus, videz la corbeille.
- **Le RS-70 est-il correctement branché?**

  Assurez-vous que le RS-70 et votre ordinateur sont reliés correctement avec un câble USB.
- **Le RS-70 est-il sous tension?**

  Assurez-vous que l'interrupteur [POWER] du RS-70 est enfoncé.
- **Avez-vous installé OMS?**

  Avant d'installer le pilote du RS-70, vous devez installer OMS. Veillez donc à installer OMS (p. 154).

Le RS-70 n'est pas détecté lors des réglages OMS.

- **Le RS-70 est-il détecté?**

  Coupez l'alimentation du RS-70 puis remettez-le sous tension. Rebranchez le câble USB.

  Si d'autres appareils USB sont branchés, débranchez-les et connectez uniquement le RS-70.

  Il est possible que le Macintosh n'ait pas correctement détecté et initialisé le RS-70. Conservez la connexion USB du RS-70 et redémarrez le Macintosh. Si la détection ne se fait toujours pas, éteignez le Macintosh puis redémarrez-le.

  Le RS-70 n'est pas détecté s'il est branché au connecteur USB du clavier du Macintosh. Veuillez brancher le RS-70 à un connecteur USB du Macintosh même.

Pas de son

- **Avez-vous spécifié une sortie MIDI pour les données au sein de votre système d'exploitation?**

  Sur votre ordinateur, il faut sélectionner le RS-70 comme destination pour les données MIDI. Pour en savoir davantage sur ce réglage, voyez **"Réglages d'OMS"** (p. 155).
- **Avez-vous spécifié la destination des données audio pour votre logiciel de reproduction?**

  Selon votre logiciel, vous devrez peut-être sélectionner de nouveau le RS-70 comme destination pour les données MIDI. Pour en savoir plus sur ce réglage, veuillez consulter le manuel de votre logiciel.

- **Utilisez-vous plusieurs applications?**
  Si vous utilisez plusieurs applications simultanément, un message d'erreur peut apparaître. Dans ce cas, cliquez sur **[OK]** et quittez les autres applications.
- **Le pilote a-t-il été correctement installé?**
  Pour que vous puissiez reproduire des données MIDI avec le RS-70, le pilote doit être installé. Pour en savoir plus sur l'installation et la configuration, voyez **"Installation et configuration du pilote (Macintosh)"** (p. 153).
- **Votre matériel audio (installation stéréo, etc.) est-il connecté correctement?**
  Assurez-vous que le RS-70 et votre ordinateur sont reliés correctement avec un câble USB. Assurez-vous que les sorties OUTPUT du RS-70 sont reliées correctement aux entrées de votre système audio avec des câbles audio. Pour en savoir plus sur les connexions, voyez p. 17.
- **Votre système audio est-il sous tension?**
  N'oubliez pas de mettre votre matériel audio (système stéréo, etc.) et le RS-70 sous tension.
- **Les divers réglages de volume du RS-70 sont-ils corrects?**
  Servez-vous de la commande [VOLUME] du RS-70 pour régler le volume.
- **Votre ordinateur est-il en mode Veille?**
  Dans ce cas, "réveillez-le" afin qu'il reprenne son fonctionnement normal puis quittez toutes les applications faisant appel au RS-70. Coupez ensuite l'alimentation du RS-70 puis remettez-le sous tension.
- **Les réglages OMS sont-ils corrects?**
  Vérifiez les réglages OMS comme décrit sous **"Réglages d'OMS"** (p. 155).
  Assurez-vous que l'appareil pour MIDI IN/OUT est correctement sélectionné dans les réglages MIDI de votre logiciel séquenceur MIDI.
- **La configuration OMS est-elle activée?**
  Si vous n'avez pas de symbole en forme de diamant à gauche de la zone du titre dans la fenêtre de configuration OMS, la configuration n'est pas activée. Dans le menu OMS File, sélectionnez "Make Current" (Sélectionner).
- **Votre ordinateur est-il réglé pour passer en mode veille?**
  Si votre ordinateur passe en mode veille, quittez le logiciel que vous utilisez puis redémarrez l'ordinateur. Nous vous conseillons de couper le mode veille sur votre ordinateur.

Impossible de reproduire des données MIDI

- **L'appareil MIDI que vous utilisez est-il sélectionné correctement?**
  Recommencez les réglages pour l'appareil de sortie MIDI (p. 155).
- **Les sorties de pistes sont-elles correctement définies?**
  Les pistes MIDI auxquelles aucun appareil de reproduction MIDI n'est assigné restent inaudibles. Pour reproduire une piste MIDI, assurez-vous que l'appareil MIDI que vous voulez utiliser est affiché au sein de votre logiciel comme port de sortie MIDI. Pour en savoir davantage, veuillez consulter le manuel du logiciel.

Messages d'erreur et autres messages

Message	Signification	Solution
Checksum Error	Un message SysEx (System Exclusive) reçu a une valeur de somme de contrôle (Check Sum) incorrecte.	Corrigez la valeur Check Sum.
MIDI Buffer Full	Suite à un afflux excessif de données MIDI, le RS-70 n'a pas pu les traiter correctement.	Réduisez le volume des données MIDI transmises.
MIDI Communication Error	Il y a un problème avec la connexion MIDI.	Vérifiez que les câbles MIDI ne sont ni endommagés ni débranchés.
Receive Data Error	Un message MIDI n'a pas été reçu correctement.	Si le même message d'erreur s'affiche à plusieurs reprises, le problème provient des messages MIDI transmis au RS-70.
User Memory Damaged	Les données de la mémoire utilisateur sont perdues.	Rétablissez les réglages d'usine de la mémoire avec la fonction Factory Reset.
USB Off Line	Il est possible que l'alimentation de l'ordinateur branché au connecteur USB du RS-70 ait été coupée.	Vérifiez l'alimentation de l'ordinateur branché.
	Il est possible qu'un câble USB ait été débranché ou qu'il y ait un court-circuit.	Vérifiez que le câble USB n'est ni endommagé ni débranché.
No File	Le RS-70 ne peut utiliser aucun des fichiers. (Remarque: Ce message s'affiche en l'absence de fichier comportant l'extension RSU ou MID.)	—
Disk Not Ready	Le lecteur de disquettes ne contient pas de disquette.	Insérez une disquette.
Unformatted Disk	Cette disquette n'est pas formatée et est inutilisable telle quelle sur le RS-70.	Formatez la disquette en question sur le RS-70.
Write Protected	Vous ne pouvez pas sauvegarder de données sur cette disquette car son volet de protection est placé sur la position Protect.	Glissez l'onglet de protection sur la position Write autorisant la sauvegarde et exécutez à nouveau la procédure.
Master Disk	Il s'agit d'une disquette originale. Vous ne pouvez pas utiliser de disquette originale pour sauvegarder des données. En outre, vous ne pouvez pas formater ces disquettes.	—
Disk Read/Write Error	Un fichier est corrompu, la disquette est rayée ou endommagée ou le lecteur de disquettes présente un dysfonctionnement.	Insérez une autre disquette formatée sur le RS-70 (et ne contenant pas de données importantes). Si cela résout le problème, il est sans doute imputable à un endommagement de la disquette ou à un fichier corrompu. N'utilisez pas cette disquette. Si le même message d'erreur réapparaît, le problème vient sans doute du lecteur de disquettes. Un dysfonctionnement du lecteur de disquettes risque d'endommager la disquette. Consultez votre revendeur ou le service après-vente Roland le plus proche.
Too Many Files	Vous avez dépassé le nombre limite de fichiers.	Supprimez les fichiers superflus.
File Format Error	Le RS-70 ne peut pas utiliser ce fichier.	—
Disk Incorrect	L'opération que vous avez tenté d'exécuter ne permet pas d'utiliser cette disquette. (Remarque: Ce message s'affiche quand vous insérez une autre disquette pendant la création d'une copie de sauvegarde.)	Do not select this disk as the object of the operation.
Memory Full	La mémoire interne est pleine et les données ne peuvent pas être traitées.	Effacez les données superflues pour réduire le volume des données dans le motif.
File Name Duplicate	La disquette contient déjà un fichier du même nom.	Utilisez un autre nom de fichier.
Disk Full	L'espace disponible sur la disquette ne suffit pas pour la sauvegarde des données.	Chargez une autre disquette (formatée sur le RS-70) ou effacez des données superflues et recommencez l'opération.
Irregular Name	Le nom de fichier contient un espace.	Modifiez le nom de fichier.
Data Not Found	Les données sont introuvables à l'emplacement défini et l'opération ne peut donc pas être exécutée. (Ce message s'affiche lorsqu'il n'y a pas de données disponibles pour la fonction Microscope.)	Choisissez l'emplacement correct.
CANCELED	L'opération est annulée. (Il ne s'agit pas d'un message d'erreur.)	—

Liste des paramètres

Paramètres de Patch

Patches

Paramètres Patch Common (p. 56)

Paramètres		Valeur
Name	Patch Name	espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }
Category		* Voyez **"Sélection d'un Patch par catégorie"** (p. 24).
Key Mode		SINGLE, SPLIT, DUAL
Patch Level		0–127
Tone Balance		-64 (LOWER) – +63 (UPPER)
Split Point		A0–C8
Split Arp	Split Arpeggio	UPPER, LOWER, BOTH
Solo Switch		OFF, ON, UPPER, LOWER
ModulationDst	Modulation Destination	UPPER, LOWER, BOTH
PitchBend Dst	Pitch Bend Destination	UPPER, LOWER, BOTH
Modify Dest	Modify Destination	UPPER, LOWER, BOTH * Ce paramètre est lié au réglage du bouton [DESTINATION TONE] en face avant.
ExpressionDst	Expression Destination	UPPER, LOWER, BOTH
Active Exp Sw	Active Expression Switch	OFF, ON

Paramètres Patch Tone (p. 57)

Paramètres		Valeur
No.	Original Tone Number	0001–1024
Tone Pan		L64–63R
MFX Switch	Multi-Effects Switch	BYPASS, ON
Chorus Send Lvl	Chorus Send Level	0–127
Reverb Send Lvl	Reverb Send Level	0–127
Coarse Tune		-48– +48
Fine Tune		-50– +50
Portamento Sw	Portamento Switch	OFF, ON
Portamento Time		0–127
Velo Sens Depth	Velocity Sensitivity Depth	-64– +63
Velo Sens Ofs	Velocity Sensitivity Offset	-64– +63
Pitch Bend Range		0–24
Filter LFO	Filter LFO Switch	OFF(PCH), ON(FLT)
LFO Rate		-64– +63
LFO Depth		-64– +63
LFO Delay		-64– +63
Cutoff Freq	Cutoff Frequency	-64– +63
Resonance		-64– +63
Attack Time		-64– +63
Decay Time		-64– +63
Release Time		-64– +63

Paramètres d'effets de Patch

* *Les mêmes paramètres sont aussi disponibles pour les kits de batterie.*

Paramètres		Valeur
Multi-effects group		
Type	Multi-effects Type	00 THROUGH–47 FBK RIPPER
---	Multi-effects Parameters	Le nombre de paramètres varie selon le type de multi-effet. Voyez **"Régler les paramètres de multi-effet"** (p. 94).
Send Lvl to Cho	Multi-effect send level to chorus	0–127
Send Lvl to Rev	Multi-effect send level to reverb	0–127
Ctrl 1	Multi-effects Control 1	Voyez **"Régler les paramètres de multi-effet"** (p. 94).
Ctrl 2	Multi-effects Control 2	Voyez **"Régler les paramètres de multi-effet"** (p. 94).
Groupe d'effets chorus		
Type	Chorus type	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, FEEDBACK CHORUS, FLANGER, SHORT DELAY, SHORT DELAY(FB)
Pref-LPF	Chorus pre-low pass filter	0–7
Level	Chorus Level	0–127
Feedback	Chorus Feedback Level	0–127
Delay	Chorus Delay Time	0–127
Rate	Chorus Rate	0–127
Depth	Chorus Depth	0–127
Send Lvl to Rev	Chorus send level to reverb	0–127
Groupe d'effets réverb		
Type	Reverb Type	ROOM1, ROOM2, ROOM3, HALL1, HALL2, PLATE, DELAY, PANNING DELAY
Character	Reverb Character	0–7
Pre-LPF	Reverb pre-low pass filter	0–7
Level	Reverb Level	0–127
Time	Reverb Time	0–127
Delay Feedback	Reverb Delay Feedback	0–127

Patches rythmiques

Paramètres Rhythm Common (p. 63)

Paramètres		Valeur
Name	Rhythm Set Name	espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

Paramètres Rhythm Tone (p. 63)

Paramètres		Valeur
Pitch		-60– +67
Level		0–127
Pan		RANDOM, L63–63R
Chorus Send Lvl	Chorus Send Level	0–127
Reverb Send Lvl	Reverb Send Level	0–127

Paramètres de motif

Paramètres Pattern Common (p. 79)

Paramètres		Valeur
Name	Pattern Name	espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }
Voice Rsv 1–16	Voice Reserve 1–16	0–63, FULL
Level	Pattern Level	0–127
MFX Source		PTN/PERF, PART1–PART16

Paramètres Pattern Sequencer (p. 79)

Paramètres		Valeur
Tempo	Pattern Tempo	5–300
Tempo Change	Pattern Tempo Change	OFF, ON
End Tempo	Pattern End Tempo	5–300
Tempo Chg Crv	Pattern Tempo Change Curve	LINEAR, CURVE1, CURVE2

Paramètres d'effets de motif

Paramètres		Valeur
Groupe de multi-effets		
Type	Multi-Effects Type	00 THROUGH–47 FBK RIPPER
Parameter		Le nombre de paramètres varie selon le type de multi-effet. Voyez **"Régler les paramètres de multi-effet"** (p. 94).
Send Lvl to Cho	Multi-effect send level to chorus	0–127
Send Lvl to Rev	Multi-effect send level to reverb	0–127
Ctrl 1	Multi-Effects Control 1	Voyez **"Régler les paramètres de multi-effet"** (p. 94).
Ctrl 2	Multi-Effects Control 2	Voyez **"Régler les paramètres de multi-effet"** (p. 94).
Groupe d'effets chorus		
Type	Chorus type	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, FEEDBACK CHORUS, FLANGER, SHORT DELAY, SHORT DELAY(FB)
Pref-LPF	Chorus pre-low pass filter	0–7
Level	Chorus Level	0–127
Feedback	Chorus Feedback Level	0–127
Delay	Chorus Delay Time	0–127
Rate	Chorus Rate	0–127
Depth	Chorus Depth	0–127
Send Lvl to Rev	Chorus send level to reverb	0–127
Groupe d'effets réverb		
Type	Reverb Type	ROOM1, ROOM2, ROOM3, HALL1, HALL2, PLATE, DELAY, PANNING DELAY
Character	Reverb Character	0–7
Pre-LPF	Reverb pre-low pass filter	0–7
Level	Reverb Level	0–127
Time	Reverb Time	0–127
Delay Feedback	Reverb Delay Feedback	0–127

Paramètres Pattern Part Setup (p. 80)

Paramètres		Valeur
Level	Part Level	0–127
Pan	Part Pan	RANDOM, L63–63R
Receive Ch	Receive Channel	1–16
Receive Sw	Receive Switch	OFF, ON
Receive Prg Chg	Receive Program Change Switch	OFF, ON
Receive Bank Sel	Receive Bank Select Switch	OFF, ON
Groupe PART SCALE		
Type	Part Scale Tune Type	EQUAL, JUST(maj) en Do, JUST(min) en Do, ARABIC
Tune C–TuneB	Part Scale Tune C–B	-64–63

Paramètres de morceau (p. 116)

Paramètres		Valeur
Name	Song Name	espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }
Loop Switch	Song Loop Switch	OFF, ON

Paramètres système (p. 125)

Paramètres		Valeur
Groupe GENERAL		
LCD Contrast		1–10
Master Tune		415.3–466.2
Master Key Sft	Master Key Shift	-24– +24
Master Level		0–127
MFX Remain	MFX Remain Switch	OFF, ON * Affecte à la fois les modes Pattern et Song.
Hold Pedal	Hold Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE
Local Control	Local Controller	OFF, ON
Clock Source		INT, MIDI
Sync Output	Sync Output Switch	OFF, ON
Groupe METRONOME		
Mode		OFF, REC ONLY, REC&PLAY, ALWAYS
Level		0–10
Sound		TYPE1, TYPE2, TYPE3, TYPE4
Groupe CONTROLLER		
Mod	Modulation Assign	MODULATION, PORTA TIME, VOLUME, BALANCE, PAN, EXPRESSION, PORTAMENTO, SOSTENUTO, SOFT, RESONANCE, RELEASE TIME, ATTACK TIME, CUTOFF, DECAY TIME, LFO RATE, LFO DEPTH, LFO DELAY, CHO SEND LEVEL, REV SEND LEVEL, MFX PARAMETER1, MFX PARAMETER2, AFTERTOUCH
Pedal	Pedal Control Assign	Valeurs pour assignation de modulation (Mod), PUNCH I/O, TAP TEMPO
C1–C3	C1–C3 Knob Assign	Valeurs pour assignation de modulation (Mod), PATCH MODIFY
Groupe MIDI&USB		
Patch Rx Ch	Patch Receive Channel	1–16
Patch Tx Ch	Patch Transmit Channel	1–16, RxCH, OFF
Ptn/Perf Ctrl Ch	Pattern Control Channel	1–16, OFF
Rx Prog Chg	Receive Program Change Switch	OFF, ON
Rx Bank Sel	Receive Bank Select Switch	OFF, ON
Rx Sys Exc	Receive System Exclusive Switch	OFF, ON
Tx Prog Chg	Transmit Program Change Switch	OFF, ON
Tx Bank Sel	Transmit Bank Select Switch	OFF, ON
Tx Edit Data	Transmit Edit Data Switch	OFF, ON
Tx Active Sens	Transmit Active Sensing Switch	OFF, ON
Device ID	Device ID Number	17–32
Soft Thru	Soft Through Switch	OFF, ON
MIDI-USB Thru		OFF, ON
Descriptor	USB Descriptor	VENDER, GENERIC
Groupe MEMORY INFO		
Seq Block	Sequencer Data Block	* Ne peut être modifié.
SysEx Blk	System Exclusive Data Block	* Ne peut être modifié.
User Block	User Data Block	* Ne peut être modifié.
Groupe PATCH SCALE		
Type	Patch Scale Tune Type	EQUAL, JUST(maj) en Do, JUST(min) en Do, ARABIC
Tune C–Tune B	Patch Scale Tune C–B	-64– +63

Tableau d'équipement MIDI

SYNTHESIZER — Date : April. 1, 2003

Model RS-70 — Sound Generator Section — Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	1–16	1–16	
Channel	Changed	1–16	1–16	
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Messages	X	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
	Altered	**********		
Note Number :		0–127	0–127	
	True Voice	**********	0–127	
Velocity	Note On	O	O	
	Note Off	O	O	
After Touch	Key's	X	O *1	
	Channel's	O	O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Control Change	0, 32	O *1	O *1	Bank select
	1	O	O *1	Modulation
	5	O	O *1	Portamento time
	6, 38	O	O *1	Data entry
	7	O	O *1	Volume
	8	O	O *1	Balance
	10	O	O *1	Panpot
	11	O	O *1	Expression
	12	O	O *1	Effect control 1
	13	O	O *1	Effect control 2
	64	O	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O	O *1	Sostenuto
	67	O	O *1	Soft
	71	O	O *1	Resonance
	72	O	O *1	Release time
	73	O	O *1	Attack time
	74	O	O *1	Cutoff
	75	O	O *1	Decay time
	76	O	O *1	Vibrato rate
	77	O	O *1	Vibrato depth
	78	O	O *1	Vibrato delay
	84	X	O *1	Portamento control
	91	O	O (Reverb) *1	General purpose effects 1
	93	O	O (Chorus) *1	General purpose effects 3
	98, 99	X	O *1	NRPN LSB, MSB
	100, 101	X	O *1	RPN LSB, MSB
Program Change		O	O *1	
	: True Number	**********	0–127	Program No. 1–128
System Exclusive		O	O *1	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Real Time	: Clock	X	O *3	
	: Commands	X	O *3	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O (120, 126, 127)	
	: Reset All Controllers	X	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	X	O (123–127)	
	: Active Sensing	O *1	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 O X is selectable. * 2 Recognized as M=1 even if M≠1. * 3 Recognized when the Clock Source parameter (SYSTEM) is set to "MIDI."		

Mode 1 : OMNI ON, POLY — Mode 2 : OMNI ON, MONO — O : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY — Mode 4 : OMNI OFF, MONO — X : No

Tableau d'équipement MIDI

SYNTHESIZER — Date : April. 1, 2003

Model RS-70 — Sequencer Section — Version : 1.00

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default / Channel Changed	1–16 X	1–16 1–16	There is no specific basic channel.
Mode Default / Messages / Altered	Mode 3 OMNI OFF, POLY *2 **********	X X	
Note Number : True Voice	0–127 **********	0–127 0–127	
Velocity Note On	O	O	
Velocity Note Off	O	O	
After Touch Key's	O	O	
After Touch Channel's	O	O *1	
Pitch Bend	O	O *1	
Control Change 0–119	O *1	O *1	
Program Change : True Number	O *1 **********	O *1 0–127	
System Exclusive	O	O *1	
System Common : Song Position	O	O *3	
System Common : Song Select	X	X *3	
System Common : Tune Request	O	O	
System Real Time : Clock	O	O *3	
System Real Time : Commands	O	O *3	
Aux Messages : All Sound Off	O	O	
Aux Messages : Reset All Controllers	O	O	
Aux Messages : Local On/Off	X *4	X	
Aux Messages : All Notes Off	O *5	O (123–127) *5	
Aux Messages : Active Sensing	X *6	O *6	
Aux Messages : System Reset	X	X	
Notes	* 1 O X is selectable. * 2 OMNI OFF and POLY ON are transmitted on all channels upon power-up. * 3 Recognized when the Clock Source parameter (SYSTEM) is set to "MIDI." * 4 Not stored/transmitted when received, but can be created and transmitted using Microscope. * 5 Mode Messages (123 –127) are recorded and transmitted, after all currently sounding notes are turned off. The All Note Off message itself is not recorded or transmitted. However, it can be created in Microscope and transmitted. * 6 Transmitted/received by sound generator section. Sequencer section uses them for error control if reception is interrupted.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY — Mode 2 : OMNI ON, MONO — O : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY — Mode 4 : OMNI OFF, MONO — X : No

* *Une publication distincte, "MIDI Implementation", est également disponible. Elle détaille de façon très complète l'équipement MIDI disponible sur cet appareil. Si vous souhaitez vous procurer cette publication (pour effectuer de la programmation au niveau de l'octet, par exemple), veuillez contacter le SAV Roland le plus proche ou un revendeur Roland agréé.*

Fiche technique

RS-70: Clavier synthétiseur (conforme au système General MIDI 2)

Clavier

61 touches (dynamiques)

Générateur de sons

Polyphonie maximum

64 voix

Parties

16

* *Chaque partie (Patch) peut se voir attribuer deux Tones; possibilité de partage (Split) et de superposition (Layer).*

Mémoire de formes d'onde

64 Mo (équivalent à 16 bits linéaire)

Mémoire d'usine (Preset)

Tones d'origine: 1.024
Patches: 768 (originaux du RS-70: 512, General MIDI 2: 256)
Kits de batterie (Rhythm Sets): 30 (originaux du RS-70: 21, General MIDI 2: 9)

* *Chaque motif produit une Performance.*

Mémoire utilisateur

Patches: 128

* *Chaque Patch peut se voir assigner deux Tones.*

Kits de batterie (Rhythm Sets): 16

* *Chaque motif produit une Performance.*

Effets

Multi-effets: 47 types
Reverb: 8 types
Chorus: 8 types

Quick Sequencer (séquenceur rapide)

Système

Séquenceur de motifs basés sur instruments avec changement de motif en temps réel

Méthodes d'enregistrement

Enregistrement en temps réel et en boucle, enregistrement pas à pas

Pistes

16 pistes/motif

Résolution

96 battements par noire

Capacité de mémoire

Environ 100.000 notes

Tempo

5~300 BPM (avec fonction Tap Tempo)

Motifs

Motifs utilisateur: max. 256

* *Les 128 motifs d'usine (dont 110 motifs rythmiques) occupent des mémoires de motifs utilisateur et peuvent être effacés.*

Longueur du motif

1~998 mesures

Morceaux utilisateur

max. 99

Autres

Mémoire d'accords

Groupes d'accords d'usine (Preset): 16

* *12 formes d'accord assignées à chaque groupe.*

Groupes d'accords utilisateur (User): 8

* *12 formes d'accord assignables à chaque groupe.*

Phrase/arpège

Modèles d'usine (Preset): plus de 300
Modèles utilisateur (User): 8
Style d'usine (Preset): plus de 400
Styles utilisateur (User): 8

Support d'archivage externe

Disquette de 3,5 pouces: 1,44 Mo (2HD), 720 Ko (2DD)
(Possibilité de reproduire des fichiers SMF de format General MIDI ou General MIDI 2)

Ecran

20 caractères, 2 lignes (LCD rétroéclairé)

Alimentation

CC 9V (adaptateur secteur)

Consommation

1.500 mA

Dimensions

1.033 (L) x 294 (P) x 103 (H) mm
40 11/16 (L) x 11 5/8 (P) x 4 1/16 (H) pouces

Poids

5,8 kg/12 lbs., 13 oz. (sans l'adaptateur secteur)

Accessoires

Mode d'emploi
Adaptateur secteur (PSB-1U)
CD-ROM (logiciel Editor pour PC/Mac, pilote USB-MIDI)

Options

Commutateur au pied: DP-2, DP-8
Commutateur au pied: BOSS FS-5U
Pédale d'expression: EV-5

* *En vue d'améliorer le produit, les caractéristiques techniques et/ou l'aspect de cet appareil peuvent être modifiés sans avis préalable.*

Roland®

Liste des sons

Liste des Tones d'origine

No.	Nom	Voix
0001	Piano 1	2
0002	Piano 1w	1
0003	European Pf	2
0004	RS Grand 1	2
0005	RS Grand 2	2
0006	Piano F	2
0007	LA Piano	4
0008	Piano 2	2
0009	Piano 2w	1
0010	Mono Piano	1
0011	Piano 3	2
0012	Piano 3w	1
0013	Rock Piano 1	2
0014	Rock Piano 2	2
0015	Dance Piano	2
0016	Brite Piano	1
0017	Honky-tonk 1	2
0018	Honky-tonk 2	2
0019	Honky-tonk 3	2
0020	E.Piano 1	1
0021	St.Soft EP	2
0022	FM+SA EP	2
0023	60's Rhodes	1
0024	RS Rhodes	1
0025	Touch Rhodes	1
0026	70's Ballad	2
0027	Dyno Rhodes1	1
0028	Dyno Rhodes2	1
0029	MKS20Rhodes	2
0030	StageRhodes1	2
0031	StageRhodes2	1
0032	Sweet Stage	1
0033	Swurly	1
0034	Dyno Wurly	1
0035	BalladPanner	2
0036	Sine Rhodes	2
0037	Phase EP	2
0038	Phase Rhodes	2
0039	Tremolo Dyno	2
0040	FlaredTrouzr	2
0041	E.Piano 2	1
0042	Detuned EP 2	2
0043	St.FM EP	2
0044	EP Legend	2
0045	EP Phase	2
0046	FM Rhodes 1	1
0047	Pure EP	1
0048	SA E.Piano	2
0049	Stack EPiano	2
0050	FM Rhodes 2	2
0051	Hard FM	2
0052	Harpsichord1	1
0053	Coupled Hps.	2
0054	Harpsi.w	1
0055	Harpsi.o	2
0056	Harpsichord2	2
0057	Harpsichord3	2
0058	Synth Harpsi	2
0059	Clav.	1
0060	Pulse Clav	1
0061	RS Clavi 1	1
0062	RS Clavi 2	1
0063	RS Clavi 3	1
0064	RS Clavi 4	1
0065	RS Clavi 5	2
0066	RS Clavi 6	1
0067	RS Clavi 7	1
0068	AnalogClav 1	1
0069	AnalogClav 2	2
0070	Celesta	1
0071	Glockenspiel	1
0072	Music Box	1
0073	Vibraphone	1
0074	Vibraphone w	1
0075	RS Vibe	1
0076	Tr. Vibe	2
0077	SA Vibe	1
0078	Marimba	1
0079	Marimba w	1
0080	Bass Marimba	1
0081	Xylophone	1
0082	Tubular-bell	1
0083	Church Bell	1
0084	Carillon	1
0085	Singing Bell	2
0086	Analog Bell	2
0087	Hyper Bell	2
0088	Warm Bell	2
0089	RS Crystal	4
0090	Chime Bells	4
0091	Tiny Bell	1
0092	Pretty Bell	2
0093	RS Digi Bell	2
0094	SouthernWind	4
0095	Mysterious	4
0096	Troika Ride	2
0097	Santur	1
0098	Organ 1	3
0099	Trem. Organ	2
0100	60's Organ 1	2
0101	70's E.Organ	2
0102	RS Organ 1	1
0103	RS Organ 2	1
0104	RS Organ 3	3
0105	RS Organ 4	3
0106	Rock Organ	1
0107	Animal Organ	1
0108	BritOldOrgan	1
0109	D-50 Organ	1
0110	Surf Organ	1
0111	Organ 2	1
0112	Chorus Or.2	3
0113	Perc. Organ	3
0114	RS Jazz Org	2
0115	Garage Organ	1
0116	Org Perc	1
0117	Club Organ	2
0118	OldHouse Org	1
0119	R&B Organ	3
0120	FM PercOrg	1
0121	Organ 3	2
0122	Power B Slw	1
0123	Power B Fst	1
0124	Gospel B	3
0125	Purple B	2
0126	L-Organ	2
0127	RS Organ 5	2
0128	RS Mad Org	2
0129	RockOrg Slow	2
0130	Church Org.1	1
0131	Church Org.2	2
0132	Church Org.3	2
0133	Reed Organ	1
0134	Puff Organ	2
0135	Accordion Fr	2
0136	Accordion It	2
0137	Harmonica	1
0138	Bandoneon	2
0139	Vodkakordion	4
0140	Squeeze Me!	4
0141	Guinguette	4
0142	Nylon-str.Gt	2
0143	Ukulele	1
0144	Nylon Gt.o	2
0145	Nylon Gt.2	1
0146	Spanish Gtr	1
0147	Requint Gtr	1
0148	Steel-str.Gt	1
0149	12str Gtr 1	2
0150	Mandolin	2
0151	Steel + Body	2
0152	6str Gtr	1
0153	St.SteelGtr.	2
0154	RS Ac.Gtr 1	1
0155	RS Ac.Gtr 2	1
0156	Nylon+Steel	2
0157	12str Gtr 2	2
0158	12str Gtr 3	2
0159	Jazz Gt. 1	1
0160	Pedal Steel	1
0161	Jazz Gt. 2	2
0162	Clean Gt.	1
0163	Chorus Gt.	2
0164	Mid Tone GTR	1
0165	Clean TC	1
0166	St.Strat Gtr	2
0167	E.Guitar	1
0168	Nashville	1
0169	Wah Gt.	1
0170	RS Strat	1
0171	12str EGtr	2
0172	Muted Gt.	1
0173	Funk Pop	1
0174	Funk Gt.2	1
0175	Jazz Man	2
0176	D.Mute Gtr	1
0177	Funk MuteGtr	1
0178	Overdrive Gt	2
0179	Guitar Pinch	1
0180	5th OverDrv.	2
0181	DistortionGt	2
0182	Feedback Gtr	2
0183	Dist Rhy Gtr	1
0184	Heavy Gtr.	1
0185	Dazed Guitar	2
0186	5th Dist.	2
0187	Gt.Harmonics	1
0188	Gt. Feedback	1
0189	WahWah Gtr	1
0190	Guitar Cut	1
0191	Gtr Slide	1
0192	Acoustic Bs.	2
0193	RS Ac.Bass 1	2
0194	Upright Bs	2
0195	Baby Bass	1
0196	RS Ac.Bass 2	2
0197	RS Ac.Bass 3	1
0198	Fingered Bs.	1
0199	Finger Slap	2
0200	RS FngBs 1	2
0201	RS FngBs 2	2
0202	Picked Bass1	1
0203	RS Jazz Bs	2
0204	Picked Bass2	1
0205	RS Rock Bs	2
0206	Fretless Bs.	1
0207	RS FrtlessBs	2
0208	Syn Fretless	2
0209	Wood+FlessBs	2
0210	Mr.Smooth	2
0211	Slap Bass 1	1
0212	Unison Slap	2
0213	Slap Bass 2	2
0214	Slap Bass 3	3
0215	Synth Bass 1	1
0216	SynthBass101	1
0217	Acid Bass	1
0218	Clavi Bass	2
0219	Hammer	2
0220	101Bass 1	1
0221	101Bass 2	1
0222	MC202 Bs 1	1
0223	MC202 Bs 2	1
0224	House Bs 1	1
0225	House Bs 2	1
0226	House Bs 3	1
0227	Mini Bs	1
0228	Juno Bass	1
0229	Low Bass	2
0230	SH Dullbass	2
0231	Deep Bass	3
0232	Dark Bass	2
0233	No Rez 4 You	2
0234	Square Bass	2
0235	Jungle Bass	1
0236	Organ Bass	1
0237	Garage Bass	1
0238	101Bass 3	3
0239	SH-2 Bass	2
0240	106Bass	1
0241	Solid Bass	1
0242	RS SynBass 1	3
0243	MG Bass 1	3
0244	MG Bass 2	2
0245	MG Bass 3	1
0246	MG PunchBass	2
0247	MG LiteBass	2
0248	MG Saw Bass	2
0249	Synth Bass 2	2
0250	Beef FM Bass	2
0251	RubberBass 2	2
0252	Attack Pulse	1
0253	TB Bass	1
0254	RS SynBass 2	3
0255	Acid TB Bs	1
0256	TB Dist Saw	1
0257	FM Bass	1
0258	Massive Bass	4
0259	Voco Bass	1
0260	101Bass 4	2
0261	PopSynthBass	2
0262	LightSynBass	2
0263	FatTB Bass	2
0264	101Bass 5	1
0265	Smooth Bass	2
0266	Mild Bass	2
0267	Unison Bass	2
0268	OilDrum Bass	4
0269	Detune Bass	3
0270	Violin	2
0271	Slow Violin	1
0272	VlnSolo Marc	1
0273	Er Hu VSw	1
0274	Er Hu Solo	1
0275	Viola	1
0276	Cello	2
0277	VlcSolo Spic	1
0278	Contrabass	1
0279	Tremolo Str	2
0280	PizzicatoStr	1
0281	Vls Pizz	1
0282	Vls Pizz St.	3
0283	Pizz	1
0284	Captain Pizz	4
0285	Pizzy Techno	1
0286	Harp	1
0287	Yang Qin	2
0288	Brite Harp	2
0289	Timpani	1
0290	Strings	2
0291	Orchestra	3
0292	60's Strings	2
0293	Orchestra 1	2
0294	Orchestra 2	2
0295	Orchestra 3	2
0296	Orchestra 4	1
0297	Dry Strings	2
0298	Ambient Str.	2
0299	St.JV Str	2
0300	JV Strings	1
0301	DanceStrings	1
0302	Cello Sect.	1
0303	Str Spiccato	1
0304	RS St.Str	2
0305	Brite Str 1	2
0306	Brite Str 2	2
0307	Velo Strings	4
0308	Oct Strings1	2
0309	Oct Strings2	2
0310	TronStrings1	1
0311	TronStrings2	2
0312	Slow Strings	2
0313	SlowStrings2	2
0314	Warm Strings	2
0315	St.Slow Str.	2
0316	Syn.Strings1	2
0317	Syn.Strings3	2
0318	StraightStr.	2
0319	LoFi Strings	4
0320	RS Syn Str 1	2
0321	JP Saw Str.	2
0322	Hybrid Str	2
0323	JUNOFullStr.	2
0324	Atk Syn Str.	2
0325	Syn.Strings2	2
0326	Warm JP STR	2
0327	Saw Strings	2
0328	RS Syn Str 2	3
0329	OB Str 1	1
0330	OB Str 2	2
0331	Soft JP Str.	3
0332	JP Strings	4
0333	JUNO Strings	2
0334	Choir Aahs 1	2
0335	Chorus Aahs	2
0336	Large Choir	2

No.	Nom	Voix
0337	RS Choir	3
0338	Choir VSw	2
0339	Choir Aahs 2	2
0340	Choir Aahs 3	2
0341	St.ChoirAahs	4
0342	Melted Choir	2
0343	Church Choir	2
0344	Boys Choir	2
0345	Voice Oohs	1
0346	Humming	2
0347	Jazz Scat	1
0348	Gospel Choir	1
0349	Gospel Oohs	2
0350	Fem&Male Chr	1
0351	Female Oohs1	2
0352	Female Oohs2	2
0353	SynVox	2
0354	Analog Voice	1
0355	SH-2000 Vox	1
0356	VP-330Choir1	2
0357	VP-330Choir2	1
0358	RS SynVox 1	2
0359	SynVox Key	2
0360	RS SynVox 2	1
0361	FM Vox	1
0362	RS SynVox 3	1
0363	VoxSwitcher1	1
0364	VoxSwitcher2	1
0365	VP-330 Arpeg	4
0366	ChaosChoir 1	4
0367	ChaosChoir 2	4
0368	ChaosChoir 3	2
0369	Soprano Vox	1
0370	Tape Choir	2
0371	Lo-Tek Choir	2
0372	OrchestraHit	2
0373	Bass Hit	2
0374	6th Hit	2
0375	Euro Hit	2
0376	Club Hit	4
0377	Back Hit	1
0378	Techno Hit	1
0379	Philly Hit	1
0380	Dist Hit	1
0381	Techno Chord	1
0382	Thin Beef	1
0383	Tao Hit	1
0384	ClassicHseHt	1
0385	Smear Hit 1	1
0386	Smear Hit 2	1
0387	LoFi MinorHt	1
0388	OrchPrc Hit	1
0389	Noise&SawHit	2
0390	MG NoiseHit	1
0391	Trumpet	2
0392	Dark Trumpet	1
0393	RS Trumpet 1	0
0394	RS Trumpet 2	1
0395	RS Solo Tp	1
0396	Penny Tpt	1
0397	Atk Trumpet	2
0398	Flugel Horn	1
0399	Bright Tp	2
0400	Dual Horns	2
0401	Trombone 1	1
0402	Trombone 2	1
0403	Bright Tb	1
0404	RS Trombone1	1
0405	RS Trombone2	1
0406	Twin Bones	2
0407	Tuba	1
0408	RS Tuba	1
0409	MuteTrumpet1	1
0410	MuteTrumpet2	1
0411	French Horns	1
0412	Fr.Horn 2	2
0413	RS F.Horns 1	1
0414	RS F.Horns 2	1
0415	RS F.Horn	1
0416	Wide Fr.Hrns	2
0417	Strings+Horn	2
0418	Orch Brass 1	1
0419	Orch Brass 2	2
0420	St.Orch Brs1	2
0421	St.Orch Brs2	4
0422	St.Orch Brs3	4
0423	Henry IV	4
0424	Brass 1	2
0425	Brass 2	2
0426	Octave Brass	2
0427	2Tps+Tb	1
0428	Brite Brass	2
0429	BigBand	2
0430	RS Brass 1	4
0431	RS Brass 2	4
0432	RS Brass 3	2
0433	RS Brass 4	1
0434	Lo Brass	2
0435	TP&TB Sect	2
0436	Tp Sect	1
0437	Tb Sect	1
0438	TSax Sect	1
0439	St.Sax Sect	2
0440	R&R Horn Vsw	1
0441	FatPop Brass	2
0442	Brass Fall	1
0443	Brass sfz	2
0444	Synth Brass1	2
0445	JP Brass	2
0446	Oct SynBrs 1	2
0447	Jump Brass	1
0448	Hybrid Brass	2
0449	BPF Brass	2
0450	Oct SynBrs 2	2
0451	Oct SynBrs 3	4
0452	Synth Brass2	2
0453	SynBrass sfz	2
0454	Velo Brass 1	2
0455	SoaringHorns	4
0456	Spit Brass	2
0457	Saw Brass 1	4
0458	Saw Brass 2	2
0459	WarmSynBrass	2
0460	DeepSynBrass	2
0461	Reso Brass	2
0462	DistSqrBrass	2
0463	JP8000SawBrs	2
0464	Velo Brass 2	2
0465	Transbrass	2
0466	LA Brass	4
0467	Soprano Sax	1
0468	RS Sop Sax	1
0469	Alto Sax	1
0470	AltoSax Soft	1
0471	RS Alto Sax	1
0472	Alto Sax Vel	1
0473	Tenor Sax	1
0474	Tenor Sax F	2
0475	Blown Tenor	1
0476	Honky Tenor	1
0477	BaritoneSax1	1
0478	BaritoneSax2	1
0479	Oboe 1	1
0480	Oboe 2	1
0481	EnglishHorn1	1
0482	EnglishHorn2	1
0483	Bassoon 1	1
0484	Bassoon 2	1
0485	Clarinet 1	1
0486	Clarinet 2	1
0487	Piccolo 1	1
0488	Piccolo 2	1
0489	Flute	1
0490	RS Flute 1	1
0491	RS Flute 2	1
0492	RS Flute 3	2
0493	Tron Flute 1	2
0494	Tron Flute 2	1
0495	RS Flute 4	1
0496	Fl Overtone	1
0497	Recorder	1
0498	Pan Flute 1	1
0499	Pan Flute 2	3
0500	Bottle Blow1	2
0501	RS Sicu Pipe	1
0502	RS Calliope	3
0503	Bottle Blow2	3
0504	Shakuhachi 1	1
0505	Shakuhachi 2	1
0506	Nay	2
0507	Tin Whistle1	1
0508	Tin Whistle2	2
0509	ShakuBamboo	4
0510	Whistle	2
0511	Ocarina	2
0512	Square Wave1	2
0513	MG Square	1
0514	2600 Sine	1
0515	Sine	1
0516	Twin Sine	2
0517	Shmoog	2
0518	Square Wave2	1
0519	106 SubOsc	1
0520	Dual Sqr&Saw	4
0521	JP6 SqrLead	1
0522	Hollo Lead	2
0523	OB Lead 1	2
0524	OB Lead 2	1
0525	JD Triangle	1
0526	800 Lead	1
0527	RS Lead	1
0528	JP8Pls 10	1
0529	JP8Pls 20	1
0530	JP8Pls 25	1
0531	JP8Pls 35	1
0532	JP8Pls 40	1
0533	JP8Pls 45	1
0534	260 Sub Osc	1
0535	Spectrum	1
0536	Spark Vox	1
0537	Frog Wave	1
0538	DigitalWave	1
0539	Saw Wave	2
0540	OB2 Saw	1
0541	Doctor Solo	2
0542	Natural Lead	2
0543	SequencedSaw	2
0544	SequencedPls	2
0545	Pattern It	2
0546	LA Saw	1
0547	Fat Saw	2
0548	D-50 Fat Saw	2
0549	Waspy Synth	2
0550	Naked Cheese	1
0551	MG Saw 1	1
0552	OB Saw	1
0553	MG Saw 2	1
0554	P5 Saw	2
0555	RS SawLead 1	2
0556	MG Lead 1	1
0557	MG Lead 2	1
0558	GR500 Lead	1
0559	PM Lead	1
0560	Homey Lead	1
0561	WindSyn Lead	2
0562	RS SawLead 2	2
0563	MG Lead 3	1
0564	RS SawLead 3	2
0565	PureFlatLead	2
0566	Air Wave	1
0567	Theramax	1
0568	Unison Saws	2
0569	Super Saws	2
0570	Power Stack	2
0571	JP SuperSaw	1
0572	MKS80 Detune	1
0573	JP8000Detune	1
0574	Blaster	1
0575	Skreech Lead	1
0576	Voice Lead	1
0577	EuroSteroidz	4
0578	Lead Dirt	2
0579	Velo Cheese	3
0580	Dance Saws	1
0581	DanceStack 1	3
0582	DanceStack 2	3
0583	TranceSaws 1	3
0584	Trance Keys	3
0585	TranceSaws 2	2
0586	TranceSaws 3	2
0587	Alpha Rave	1
0588	Retro Rave	4
0589	Chrd Maj7	4
0590	7th Atmos.	2
0591	RndmFltrChrd	4
0592	Cool Beam	4
0593	T8 Sync	3
0594	Uni Sync	1
0595	MKS80 Sync	1
0596	Wave Sync	2
0597	DualSyncLead	4
0598	Slei Bell	1
0599	Syn.Calliope	2
0600	Chiffer Lead	2
0601	Charang	2
0602	Wire Lead	2
0603	Solo Vox	2
0604	5th Saw Wave	2
0605	Bass & Lead	2
0606	Delayed Lead	2
0607	Fantasia	2
0608	Warm Pad	1
0609	Sine Pad	2
0610	Soft Pad	1
0611	OB2 Pad 1	1
0612	OB2 Pad 2	1
0613	FS Hollow 1	2
0614	FS Hollow 2	3
0615	JP8 Sqr Pad	2
0616	Stacked Pad	2
0617	Warm Sqr Pad	3
0618	Pipe Pad	3
0619	Square Pad	3
0620	JP8 Hollow	4
0621	JP8 Haunting	4
0622	Sugar Key	2
0623	BriteSaw Key	2
0624	SuperJupiter	4
0625	Polysynth	2
0626	Space Voice	2
0627	Itopia	2
0628	D50 Heaven	1
0629	Heaven Pad	2
0630	Machine Vox	2
0631	Vox Pad	2
0632	Bowed Glass	3
0633	Metal Pad	3
0634	Halo Pad	2
0635	Sweep Pad	1
0636	LFO Sweep	1
0637	Saws Sweep	3
0638	Soft Sweep	2
0639	ForwardSweep	2
0640	ReverseSweep	2
0641	Deep Sweep	2
0642	RS RandomPad	4
0643	RS Combing 1	4
0644	RS Combing 2	4
0645	Killer Pad	1
0646	LFO Pad	4
0647	Haunted Tron	4
0648	Ice Rain	2
0649	W.Chime Pad	4
0650	Shaku Pad	4
0651	Angklung	1
0652	BellAngklung	2
0653	BellsOfSarna	1
0654	Rotating Drm	1
0655	Saw Impulse	3
0656	Soundtrack	2
0657	Strobo	4
0658	Riff the 5th	2
0659	Harmo Chimer	2
0660	RS Wavetable	3
0661	Mantrawave	4
0662	RS S/H	3
0663	Star Dust	4
0664	Sweep Stack	4
0665	Crystal	2
0666	Syn Mallet	1
0667	FM Mallet	1
0668	TarzanBottom	2
0669	Atmosphere	2
0670	Brightness	2
0671	Bell Sugar	3
0672	FirstDigital	1
0673	RS Wire Keys	4
0674	VintagLayers	4
0675	D-50 Retour	4
0676	Goblin	2
0677	RSS FX	2
0678	RandomEnding	2
0679	Eating Fresh	2
0680	Acid Copter	2
0681	Galaxy Way	2
0682	Etherality	4
0683	Just Before	4
0684	Labo-Feedbak	4

No.	Nom	Voix
0685	Atmosphere 2	1
0686	Faveoravo	4
0687	Time Warp	3
0688	Echo Drops	1
0689	Echo Bell	2
0690	Echo Pan	2
0691	Star Theme	2
0692	Sitar 1	1
0693	Sitar 2	2
0694	Sitar Drone1	1
0695	Sitar Drone2	2
0696	RS Sitar	1
0697	E.Sitar	1
0698	E.Sitar St	2
0699	Banjo	1
0700	Shamisen 1	1
0701	Shamisen 2	2
0702	Time Vault	4
0703	Koto	2
0704	Taisho Koto	2
0705	Kalimba 1	1
0706	Kalimba 2	1
0707	Saron	1
0708	Jublag	1
0709	Kemong	1
0710	Saron-Gameln	2
0711	Bagpipe	2
0712	Mizmar	1
0713	Fiddle	1
0714	Shanai	1
0715	Tinkle Bell	3
0716	Agogo	1
0717	Steel Drum 1	1
0718	Steel Drum 2	1
0719	Woodblock	1
0720	Castanets	1
0721	Taiko	1
0722	Concert BD	1
0723	Melo. Tom 1	1
0724	Melo. Tom 2	1
0725	Synth Drum	2
0726	TR808 Tom	2
0727	Elec Perc	1
0728	Reverse Cym.	1
0729	Gt.FretNoise	1
0730	Gt.Cut Noise	1
0731	String Slap	1
0732	NylonGtr Nz	1
0733	Breath Noise	1
0734	Fl.Key Click	1
0735	Seashore	1
0736	Rain	1
0737	Thunder	1
0738	Wind	1
0739	Stream	2
0740	Bubble	2
0741	Bird 1	2
0742	Dog	1
0743	Horse-Gallop	1
0744	Bird 2	1
0745	Telephone 1	1
0746	Telephone 2	1
0747	DoorCreaking	1
0748	Door	1
0749	Scratch 1	1
0750	Wind Chimes	1
0751	Helicopter	1
0752	Car-Engine	1
0753	Car-Stop	1
0754	Car-Pass	1
0755	Car-Crash	2
0756	Siren	1
0757	Train	1
0758	Jetplane	2
0759	Starship	2
0760	Burst Noise	2
0761	Applause	2
0762	Laughing	1
0763	Screaming	1
0764	Punch	1
0765	Heart Beat	1
0766	Footsteps	1
0767	Gun Shot	1
0768	Machine Gun	1
0769	Lasergun	1
0770	Explosion	2
0771	TablaBayaSet	1

No.	Nom	Voix
0772	TablaBaya 1	1
0773	TablaBaya 2	1
0774	TablaBaya 3	1
0775	TablaBaya 4	1
0776	TablaBaya 5	1
0777	TablaBaya 6	1
0778	TablaBaya 7	1
0779	Dholak Set	1
0780	Dholak 1	1
0781	Dholak 2	1
0782	Dholak 3	1
0783	Dholak 4	1
0784	Udu Set	1
0785	Udu	1
0786	Udu Pot Hi	1
0787	Udu Pot Slap	1
0788	Scratch Set	1
0789	Scratch 2	1
0790	Scratch 3	1
0791	Scratch 4	1
0792	Scratch 5	1
0793	Scratch 6	1
0794	Scratch 7Psh	1
0795	Scratch 7Pul	1
0796	Scratch 8Psh	1
0797	Scratch 8Pul	1
0798	Vinyl Stop	1
0799	Record Noise	1
0800	Zap Set	1
0801	MG Zap 1	1
0802	MG Zap 2	1
0803	MG Zap 3	1
0804	MG Zap 4	1
0805	MG Zap 5	1
0806	MG Zap 6	1
0807	MG Zap 7	1
0808	MG Zap 8	1
0809	MG Zap 9	1
0810	Beam HiQ	1
0811	WindChimeDwn	1
0812	WindChimeUp	1
0813	MG Nz Cym	1
0814	US Nz Cym	1
0815	White Noise	1
0816	Pink Noise	1
0817	Metal Noise	1
0818	RS Kick 1	2
0819	RS Kick 2	2
0820	RS Kick 3	2
0821	Rock Kick	1
0822	RS Jazz Kick	1
0823	Jazz DryKick	1
0824	Hybrid Kick	2
0825	Round Kick	2
0826	Maple Kick 1	1
0827	Sharp Kick	2
0828	Old Kick	1
0829	Dry Kick	1
0830	Maple Kick 2	1
0831	WhipOld Kick	2
0832	70's Kick 1	1
0833	70's Kick 2	1
0834	R&BDryKick 1	1
0835	R&BDryKick 2	1
0836	R&BDryKick 3	2
0837	R&BDryKick 4	2
0838	R&BDryKick 5	1
0839	OldRoundKick	2
0840	HipHopKick 1	1
0841	HipHopKick 2	1
0842	Dance Kick	1
0843	AnalogKick 1	1
0844	AnalogKick 2	1
0845	AnalogKick 3	1
0846	AnalogKick 4	1
0847	AnalogKick 5	1
0848	TR909Kick 1	1
0849	TR909Kick 2	1
0850	TR909Kick 3	1
0851	TR909Kick 4	1
0852	TR909Kick 5	1
0853	TR909Kick 6	1
0854	TR909Kick 7	1
0855	TR707Kick	1
0856	106 Kick	1
0857	TR606 Kick	1
0858	PlasticKick1	1

No.	Nom	Voix
0859	PlasticKick2	1
0860	DR110 Kick	1
0861	SH32 Kick	1
0862	Roll Kick	1
0863	RS Snr 1	2
0864	RS Snr 2	2
0865	RS Snr 3	2
0866	RS Snr 4	2
0867	RS Snr 5	2
0868	RS Snr 6	2
0869	Ambient Snr	1
0870	Wet Snr	1
0871	Rock Snr 1	1
0872	Rock Snr 2	2
0873	R&BDrySnr 1	1
0874	R&BDrySnr 2	1
0875	R&BDrySnr 3	1
0876	R&BDrySnr 4	1
0877	R&BDrySnr 5	1
0878	R&BDrySnr 6	1
0879	R&BDrySnr 7	1
0880	R&BDrySnr 8	1
0881	R&BDrySnr 9	1
0882	R&BDrySnr 10	1
0883	R&BDrySnr 11	1
0884	R&BDrySnr 12	1
0885	R&BDrySnr 13	1
0886	R&BDrySnr 14	1
0887	Phat Snr	1
0888	Lo-Hard Snr	1
0889	Reggae Snr	1
0890	Jngl TinySnr	1
0891	Tiny Snr	1
0892	DJ Snr	1
0893	TR909 Snr 1	1
0894	TR909 Snr 2	1
0895	TR909 Snr 3	1
0896	TR909 Snr 4	1
0897	TR909 Snr 5	1
0898	TR909 Snr 6	1
0899	TR808 Snr 1	1
0900	TR808 Snr 2	1
0901	TR808 Snr 3	1
0902	TR808 Snr 4	1
0903	TR808 Snr 5	1
0904	TR707 Snr	1
0905	DR110 Snr	1
0906	CR78 Snr	1
0907	PS Snr	1
0908	RS Stick	2
0909	Rock Stick	1
0910	TR909 Rim	1
0911	TR808 Rim	1
0912	RS Snap	2
0913	RS PHH	1
0914	Rock PHH	1
0915	Jazz PHH	1
0916	TR909 PHH	1
0917	HipHop PHH	1
0918	RS CHH 1	1
0919	RS CHH 2	1
0920	Rock CHH 1	1
0921	Rock CHH 2	1
0922	Jazz CHH 1	1
0923	Jazz CHH 2	1
0924	R&B CHH 1	1
0925	R&B CHH 2	1
0926	HipHop CHH 1	1
0927	TR909 CHH 1	1
0928	TR909 CHH 2	1
0929	TR909 CHH 3	1
0930	TR707 CHH	1
0931	TR606 CHH	1
0932	CR78 CHH	1
0933	DR110 CHH	1
0934	HipHop CHH 2	1
0935	Lite CHH	1
0936	RS OHH 1	1
0937	Rock OHH	2
0938	Jazz OHH	2
0939	RS OHH 2	1
0940	TR909 DryOHH	1
0941	TR909 OHH	1
0942	TR707 OHH	1
0943	TR606 OHH	1
0944	CR78 OHH	1
0945	R&B OHH 1	1

No.	Nom	Voix
0946	HipHop OHH 1	1
0947	HipHop OHH 2	1
0948	PS OHH	1
0949	Crash 1	1
0950	Rock Crash	1
0951	Jazz Crash	1
0952	Splash Cym	1
0953	TR909 Crash	1
0954	TR808 Cym	1
0955	TR707 Cym	1
0956	TR606 Cym	1
0957	DR110 Cym	1
0958	Rock Ride 1	1
0959	Rock Ride 2	1
0960	Jazz Ride	1
0961	RS RideBell	1
0962	TR707 Ride	1
0963	Asian Gong	1
0964	Timbal Sw Hi	1
0965	Timbal Sw Lw	1
0966	CongaSw LwOp	1
0967	CongaSw HiOp	1
0968	CongaSw HiMt	1
0969	CongaSw Slap	1
0970	CongaSw LwMt	1
0971	BongoSw Lw	1
0972	BongoSw Hi	1
0973	Tambourine 1	1
0974	Tambourine 2	1
0975	Tambourine 3	1
0976	Tambourine 4	1
0977	Apito Whisle	1
0978	Caxixi	1
0979	Cajon Low	1
0980	Cajon Hi	1
0981	CajonRoll Hi	1
0982	CajonRoll Lo	1
0983	Perc.Flute 1	1
0984	Perc.Flute 2	1
0985	Perc.Flute 3	1
0986	Perc.Flute 4	1
0987	Perc.Flute 5	1
0988	Vox Kick 1	1
0989	Vox Kick 2	1
0990	Vox Kick 3	1
0991	Vox Snare 1	1
0992	Vox Snare 2	1
0993	Vox HiHat 1	1
0994	Vox HiHat 2	1
0995	Vox HiHat 3	1
0996	Vox Cymbal	1
0997	Pa!	1
0998	Chiki!	1
0999	Talk Box	1
1000	1.2.3.4. X4	1
1001	One M	1
1002	Two M	1
1003	Three M	1
1004	Four M	1
1005	Aah! M	1
1006	Hou! M	1
1007	Ha! M	1
1008	Hi! M	1
1009	Wow M	1
1010	Yeah M	1
1011	Ah Hah M	1
1012	Ah 1 M	1
1013	Ah 2 M	1
1014	Uuh Yeah!	1
1015	Ha F	1
1016	Dance F	1
1017	Uuha F	1
1018	Wow F	1
1019	Yoh Tribe	1
1020	How Tribe	1
1021	Hey Brazil	1
1022	ZAGHRT Loop	1
1023	ZAGHRT Stop	1
1024	Metal Vox	1

Liste des Patches

[1] PIANO

No. du Patch	Nom	Catégorie	Sélection de Patch		Sélection de Patch GM2	
			MSB = 87		MSB = 121	
			LSB	PC	LSB	PC
Pf01	RS Grand	PNO	64	1	---	---
Pf02	Bright Grand	PNO	64	2	---	---
Pf03	LA Piano	PNO	64	3	---	---
Pf04	80's Piano	PNO	64	4	---	---
Pf05	AEx PianoVox	PNO	64	5	---	---
Pf06	RS Grand&Vox	PNO	64	6	---	---
Pf07	RS Grand&Pad	PNO	64	7	---	---
Pf08	RS Grand/Abs	PNO	64	8	---	---
Pf09	RS Grand 2	PNO	64	9	---	---
Pf10	Rock Piano 1	PNO	64	10	---	---
Pf11	Rock Piano 2	PNO	64	11	---	---
Pf12	Honky-tonk 3	PNO	64	12	---	---
Pf13	Mono Piano	PNO	64	13	---	---
Pf14	Dance Piano	PNO	64	14	---	---
Pf15	Brite Piano	PNO	64	15	---	---
Pf16	Stage Rhodes	EP	64	16	---	---
Pf17	StageRhodes2	EP	64	17	---	---
Pf18	Dyno Rhodes	EP	64	18	---	---
Pf19	Psycho Rhds	EP	64	19	---	---
Pf20	Touch Rhodes	EP	64	20	---	---
Pf21	Phase Rhodes	EP	64	21	---	---
Pf22	Phase Rhds 2	EP	64	22	---	---
Pf23	RS Rhodes 1	EP	64	23	---	---
Pf24	RS Rhodes 2	EP	64	24	---	---
Pf25	70's Ballad	EP	64	25	---	---
Pf26	DynoRhodes 2	EP	64	26	---	---
Pf27	Stage Rhds 3	EP	64	27	---	---
Pf28	Stage Rhds 4	EP	64	28	---	---
Pf29	Sweet Stage	EP	64	29	---	---
Pf30	StageRhds/Bs	EP	64	30	---	---
Pf31	Tremolo Dyno	EP	64	31	---	---
Pf32	MKS20 Rhds 1	EP	64	32	---	---
Pf33	MKS20 Rhds 2	EP	64	33	---	---
Pf34	RS Wurly	EP	64	34	---	---
Pf35	Dyno Wurly	EP	64	35	---	---
Pf36	EP Panner	EP	64	36	---	---
Pf37	Phase EP	EP	64	37	---	---
Pf38	Pure EP	EP	64	38	---	---
Pf39	Sine Rhodes	EP	64	39	---	---
Pf40	FM Rhodes 1	EP	64	40	---	---
Pf41	FM EP	EP	64	41	---	---
Pf42	RS St.FM EP	EP	64	42	---	---
Pf43	Stacked EP	EP	64	43	---	---
Pf44	RS EP & Vox	EP	64	44	---	---
Pf45	FM Rhodes 2	EP	64	45	---	---
Pf46	Hard FM	EP	64	46	---	---
Pf47	Piano 1	PNO	68	1	0	1
Pf48	Piano 1w	PNO	68	2	1	1
Pf49	European Pf	PNO	68	3	2	1
Pf50	Piano 2	PNO	68	4	0	2
Pf51	Piano 2w	PNO	68	5	1	2
Pf52	Piano 3	PNO	68	6	0	3
Pf53	Piano 3w	PNO	68	7	1	3
Pf54	Honky-tonk	PNO	68	8	0	4
Pf55	Honky-tonk 2	PNO	68	9	1	4
Pf56	E.Piano 1	EP	68	10	0	5
Pf57	St.Soft EP	EP	68	11	1	5
Pf58	FM+SA EP	EP	68	12	2	5
Pf59	60's Rhodes	EP	68	13	3	5
Pf60	E.Piano 2	EP	68	14	0	6
Pf61	Detuned EP 2	EP	68	15	1	6
Pf62	St.FM EP	EP	68	16	2	6
Pf63	EP Legend	EP	68	17	3	6
Pf64	EP Phase	EP	68	18	4	6

[2] KBD & ORG

No. du Patch	Nom	Catégorie	Sélection de Patch		Sélection de Patch GM2	
			MSB = 87		MSB = 121	
			LSB	PC	LSB	PC
Ky01	Phaser Clav	KEY	64	47	---	---
Ky02	RS Clavi 1	KEY	64	48	---	---
Ky03	RS Clavi 2	KEY	64	49	---	---
Ky04	RS Clavi 3	KEY	64	50	---	---
Ky05	RS Clavi 4	KEY	64	51	---	---
Ky06	AnalogClav 1	KEY	64	52	---	---
Ky07	AnalogClav 2	KEY	64	53	---	---
Ky08	Harpsichord1	KEY	64	54	---	---
Ky09	Harpsichord2	KEY	64	55	---	---
Ky10	Synth Harpsi	KEY	64	56	---	---
Ky11	Warm Bell	BEL	64	57	---	---
Ky12	Pretty Bell	BEL	64	58	---	---
Ky13	MOD Bell	BEL	64	59	---	---
Ky14	MOD 5th Bell	BEL	64	60	---	---
Ky15	Hyper Bell	BEL	64	61	---	---
Ky16	RS Crystal	BEL	64	62	---	---
Ky17	Chime Bells	BEL	64	63	---	---
Ky18	RS Digi Bell	BEL	64	64	---	---
Ky19	SouthernWind	BEL	64	65	---	---
Ky20	Mysterious	BEL	64	66	---	---
Ky21	AEx SynBells	BEL	64	67	---	---
Ky22	RS Bell Str	BEL	64	68	---	---
Ky23	RS Marimba	MLT	64	69	---	---
Ky24	FM Mallet	MLT	64	70	---	---
Ky25	RS Vibe	MLT	64	71	---	---
Ky26	RS Vibe/AcBs	MLT	64	72	---	---
Ky27	SA Vibe	MLT	64	73	---	---
Ky28	TarzanBottom	MLT	64	74	---	---
Ky29	RS Organ 1	ORG	64	75	---	---
Ky30	RS Organ 2	ORG	64	76	---	---
Ky31	Jazz Organ 1	ORG	64	77	---	---
Ky32	Jazz Organ 2	ORG	64	78	---	---
Ky33	Purple B	ORG	64	79	---	---
Ky34	Gospel B	ORG	64	80	---	---
Ky35	Dist Mad Org	ORG	64	81	---	---
Ky36	L-Organ 1	ORG	64	82	---	---
Ky37	House Organ	ORG	64	83	---	---
Ky38	RS Organ 3	ORG	64	84	---	---
Ky39	RS Organ 4	ORG	64	85	---	---
Ky40	RS Organ 5	ORG	64	86	---	---
Ky41	Rock Organ	ORG	64	87	---	---
Ky42	Animal Organ	ORG	64	88	---	---
Ky43	BritOldOrgan	ORG	64	89	---	---
Ky44	D-50 Organ	ORG	64	90	---	---
Ky45	Surf Organ	ORG	64	91	---	---
Ky46	Garage Organ	ORG	64	92	---	---
Ky47	L-Organ 2	ORG	64	93	---	---
Ky48	Club Organ	ORG	64	94	---	---
Ky49	Old HouseOrg	ORG	64	95	---	---
Ky50	R&B Organ	ORG	64	96	---	---
Ky51	FM Prc Organ	ORG	64	97	---	---
Ky52	Power B Slw	ORG	64	98	---	---
Ky53	Power B Fst	ORG	64	99	---	---
Ky54	RockOrg Slw	ORG	64	100	---	---
Ky55	PipeOrgan/Bs	ORG	64	101	---	---
Ky56	Vodkakordion	ACD	64	102	---	---
Ky57	Squeeze Me!	ACD	64	103	---	---
Ky58	Guinguette	ACD	64	104	---	---
Ky59	Harpsichord	KEY	68	19	0	7
Ky60	Coupled Hps.	KEY	68	20	1	7
Ky61	Harpsi.w	KEY	68	21	2	7
Ky62	Harpsi.o	KEY	68	22	3	7
Ky63	Clav.	KEY	68	23	0	8
Ky64	Pulse Clav	KEY	68	24	1	8
Ky65	Celesta	KEY	68	25	0	9
Ky66	Glockenspiel	BEL	68	26	0	10
Ky67	Music Box	BEL	68	27	0	11
Ky68	Vibraphone	MLT	68	28	0	12
Ky69	Vibraphone w	MLT	68	29	1	12
Ky70	Marimba	MLT	68	30	0	13
Ky71	Marimba w	MLT	68	31	1	13
Ky72	Xylophone	MLT	68	32	0	14
Ky73	Tubular-bell	BEL	68	33	0	15
Ky74	Church Bell	BEL	68	34	1	15
Ky75	Carillon	BEL	68	35	2	15
Ky76	Organ 1	ORG	68	37	0	17
Ky77	Trem. Organ	ORG	68	38	1	17
Ky78	60's Organ 1	ORG	68	39	2	17
Ky79	70's E.Organ	ORG	68	40	3	17
Ky80	Organ 2	ORG	68	41	0	18

No. du Patch	Nom	Catégorie	Sélection de Patch		Sélection de Patch GM2	
			MSB = 87		MSB = 121	
			LSB	PC	LSB	PC
Ky81	Chorus Or.2	ORG	68	42	1	18
Ky82	Perc. Organ	ORG	68	43	2	18
Ky83	Organ 3	ORG	68	44	0	19
Ky84	Church Org.1	ORG	68	45	0	20
Ky85	Church Org.2	ORG	68	46	1	20
Ky86	Church Org.3	ORG	68	47	2	20
Ky87	Reed Organ	ORG	68	48	0	21
Ky88	Puff Organ	ORG	68	49	1	21
Ky89	Accordion Fr	ACD	68	50	0	22
Ky90	Accordion It	ACD	68	51	1	22
Ky91	Harmonica	HRM	68	52	0	23
Ky92	Bandoneon	ACD	68	53	0	24
Ky93	Crystal	BEL	69	56	0	99
Ky94	Syn Mallet	BEL	69	57	1	99
Ky95	Tinkle Bell	BEL	69	75	0	113
Ky96	Steel Drums	MLT	69	77	0	115

[3] GUITAR

No. du Patch	Nom	Catégorie	Sélection de Patch		Sélection de Patch GM2	
			MSB = 87		MSB = 121	
			LSB	PC	LSB	PC
Gt01	Nylon Guitar	AGT	64	105	---	---
Gt02	Spanish Gtr	AGT	64	106	---	---
Gt03	Requint Gtr	AGT	64	107	---	---
Gt04	AEx BeyondGt	AGT	64	108	---	---
Gt05	6-str Gtr	AGT	64	109	---	---
Gt06	St.Steel Gtr	AGT	64	110	---	---
Gt07	RS Ac.Guitar	AGT	64	111	---	---
Gt08	Nylon+Steel	AGT	64	112	---	---
Gt09	12str Gtr 1	AGT	64	113	---	---
Gt10	12str Gtr 2	AGT	64	114	---	---
Gt11	Hybrid12stGt	AGT	64	115	---	---
Gt12	Comp Steel	AGT	64	116	---	---
Gt13	RS Strat 1	EGT	64	117	---	---
Gt14	RS Strat 2	EGT	64	118	---	---
Gt15	RS Jazz Gtr	EGT	64	119	---	---
Gt16	E.Guitar	EGT	64	120	---	---
Gt17	Funk Gtr	EGT	64	121	---	---
Gt18	Clean TC 1	EGT	64	122	---	---
Gt19	Clean TC 2	EGT	64	123	---	---
Gt20	St.Strat Gtr	EGT	64	124	---	---
Gt21	12str E-Gtr	EGT	64	125	---	---
Gt22	FunkMuteGtr	EGT	64	126	---	---
Gt23	Wah Guitar	EGT	64	127	---	---
Gt24	Wah-Wah Gtr	EGT	64	128	---	---
Gt25	Guitar Cut	EGT	65	1	---	---
Gt26	Gtr Slide	EGT	65	2	---	---
Gt27	Darmstrat	DGT	65	3	---	---
Gt28	Dazed Guitar	DGT	65	4	---	---
Gt29	RS OD-Guitar	DGT	65	5	---	---
Gt30	Heavy Gtr	DGT	65	6	---	---
Gt31	5th OverDrv.	DGT	65	7	---	---
Gt32	Power Chord1	DGT	65	8	---	---
Gt33	Power Chord2	DGT	65	9	---	---
Gt34	Dist Mute	DGT	65	10	---	---
Gt35	D.Mute Gtr	DGT	65	11	---	---
Gt36	Nylon-str.Gt	AGT	68	54	0	25
Gt37	Ukulele	AGT	68	55	1	25
Gt38	Nylon Gt.o	AGT	68	56	2	25
Gt39	Nylon Gt.2	AGT	68	57	3	25
Gt40	Steel-str.Gt	AGT	68	58	0	26
Gt41	12-str.Gt	AGT	68	59	1	26
Gt42	Mandolin	AGT	68	60	2	26
Gt43	Steel + Body	AGT	68	61	3	26
Gt44	Jazz Gt.	EGT	68	62	0	27
Gt45	Pedal Steel	EGT	68	63	1	27
Gt46	Clean Gt.	EGT	68	64	0	28
Gt47	Chorus Gt.	EGT	68	65	1	28
Gt48	Mid Tone GTR	EGT	68	66	2	28
Gt49	Muted Gt.	EGT	68	67	0	29
Gt50	Funk Pop	EGT	68	68	1	29
Gt51	Funk Gt.2	EGT	68	69	2	29
Gt52	Jazz Man	EGT	68	70	3	29
Gt53	Overdrive Gt	DGT	68	71	0	30
Gt54	Guitar Pinch	DGT	68	72	1	30
Gt55	DistortionGt	DGT	68	73	0	31
Gt56	Feedback Gt.	DGT	68	74	1	31
Gt57	Dist Rtm GTR	DGT	68	75	2	31
Gt58	Gt.Harmonics	EGT	68	76	0	32
Gt59	Gt. Feedback	EGT	68	77	1	32
Gt60	Atmosphere	AGT	69	58	0	100
Gt61	Gt.FretNoise	AGT	69	88	0	121
Gt62	Gt.Cut Noise	AGT	69	89	1	121
Gt63	String Slap	AGT	69	90	2	121

[4] ORCH

No. du Patch	Nom	Catégorie	Sélection de Patch		Sélection de Patch GM2	
			MSB = 87		MSB = 121	
			LSB	PC	LSB	PC
Or01	AEx Orchstra	STR	65	12	---	---
Or02	RS Violin 1	STR	65	13	---	---
Or03	RS Violin 2	STR	65	14	---	---
Or04	Violin Marc	STR	65	15	---	---
Or05	RS Viola	STR	65	16	---	---
Or06	Er Hu VSw	STR	65	17	---	---
Or07	RS Cello 1	STR	65	18	---	---
Or08	RS Cello 2	STR	65	19	---	---
Or09	Cello Spic	STR	65	20	---	---
Or10	RS Contrabas	STR	65	21	---	---
Or11	Vls Pizz	STR	65	22	---	---
Or12	Vls Pizz St	STR	65	23	---	---
Or13	Trad Pizz	STR	65	24	---	---
Or14	RS Pizz	STR	65	25	---	---
Or15	RS Strings 1	STR	65	26	---	---
Or16	RS Strings 2	STR	65	27	---	---
Or17	VeloStrings	STR	65	28	---	---
Or18	Str Spic 1	STR	65	29	---	---
Or19	Str Spic 2	STR	65	30	---	---
Or20	Dry Strings	STR	65	31	---	---
Or21	Ambient Str	STR	65	32	---	---
Or22	St.JV Str	STR	65	33	---	---
Or23	JV Strings	STR	65	34	---	---
Or24	RS St.Str	STR	65	35	---	---
Or25	Bright Str	STR	65	36	---	---
Or26	Oct Strings	STR	65	37	---	---
Or27	Tron Strings	STR	65	38	---	---
Or28	Dance Str	STR	65	39	---	---
Or29	Warm Strings	STR	65	40	---	---
Or30	Slow Str 1	STR	65	41	---	---
Or31	Slow Str 2	STR	65	42	---	---
Or32	St.Slow Str	STR	65	43	---	---
Or33	Straight Str	STR	65	44	---	---
Or34	LoFi Strings	STR	65	45	---	---
Or35	JP Saw Str	STR	65	46	---	---
Or36	Atk Syn Str	STR	65	47	---	---
Or37	Warm JP STR	STR	65	48	---	---
Or38	Saw Strings	STR	65	49	---	---
Or39	OB Str 1	STR	65	50	---	---
Or40	OB Str 2	STR	65	51	---	---
Or41	Soft JP Str	STR	65	52	---	---
Or42	JP Strings	STR	65	53	---	---
Or43	RS Harp	OCH	65	54	---	---
Or44	Club Hit	HIT	65	55	---	---
Or45	Back Hit	HIT	65	56	---	---
Or46	Techno Hit	HIT	65	57	---	---
Or47	Philly Hit	HIT	65	58	---	---
Or48	Dist Hit	HIT	65	59	---	---
Or49	Thin Beef	HIT	65	60	---	---
Or50	Tao Hit	HIT	65	61	---	---
Or51	ClasicHseHt	HIT	65	62	---	---
Or52	Smear Hit 1	HIT	65	63	---	---
Or53	Smear Hit 2	HIT	65	64	---	---
Or54	LoFiMinorHt	HIT	65	65	---	---
Or55	OrchPrc Hit	HIT	65	66	---	---
Or56	RS Oboe	WND	65	67	---	---
Or57	RS EnglshHrn	WND	65	68	---	---
Or58	RS Bassoon	WND	65	69	---	---
Or59	RS Clarinet	WND	65	70	---	---
Or60	RS Flute 1	FLT	65	71	---	---
Or61	RS Flute 2	FLT	65	72	---	---
Or62	RS Flute 3	FLT	65	73	---	---
Or63	Tron Flute	FLT	65	74	---	---
Or64	RS Flute 4	FLT	65	75	---	---
Or65	Fl Overtone	FLT	65	76	---	---
Or66	RS Piccolo	FLT	65	77	---	---
Or67	RS Pan Flute	FLT	65	78	---	---
Or68	RS Calliope	FLT	65	79	---	---
Or69	RS Sicu Pipe	FLT	65	80	---	---
Or70	RS Blow	FLT	65	81	---	---
Or71	Violin	STR	68	94	0	41
Or72	Slow Violin	STR	68	95	1	41
Or73	Viola	STR	68	96	0	42
Or74	Cello	STR	68	97	0	43
Or75	Contrabass	STR	68	98	0	44
Or76	Tremolo Str	STR	68	99	0	45
Or77	PizzicatoStr	STR	68	100	0	46
Or78	Strings	STR	68	104	0	49
Or79	Orchestra	OCH	68	105	1	49
Or80	60s Strings	STR	68	106	2	49
Or81	Slow Strings	STR	68	107	0	50
Or82	Syn.Strings1	STR	68	108	0	51
Or83	Syn.Strings3	STR	68	109	1	51
Or84	OrchestraHit	HIT	68	117	0	56

No. du Patch	Nom	Catégorie	Sélection de Patch		Sélection de Patch GM2	
			MSB = 87		MSB = 121	
			LSB	PC	LSB	PC
Or85	Bass Hit	HIT	68	118	1	56
Or86	6th Hit	HIT	68	119	2	56
Or87	Euro Hit	HIT	68	120	3	56
Or88	Oboe	WND	69	16	0	69
Or89	English Horn	WND	69	17	0	70
Or90	Bassoon	WND	69	18	0	71
Or91	Clarinet	WND	69	19	0	72
Or92	Piccolo	FLT	69	20	0	73
Or93	Flute	FLT	69	21	0	74
Or94	Recorder	FLT	69	22	0	75
Or95	Pan Flute	FLT	69	23	0	76
Or96	Bottle Blow	FLT	69	24	0	77
Or97	Whistle	FLT	69	26	0	79
Or98	Ocarina	FLT	69	27	0	80
Or99	Fiddle	STR	69	73	0	111

[5] WORLD

No. du Patch	Nom	Catégorie	Sélection de Patch		Sélection de Patch GM2	
			MSB = 87		MSB = 121	
			LSB	PC	LSB	PC
Wr01	Pat is away	PLK	65	82	---	---
Wr02	RS Sitar 1	PLK	65	83	---	---
Wr03	RS Sitar 2	PLK	65	84	---	---
Wr04	Sitar Drone	PLK	65	85	---	---
Wr05	Sitar&Drone	PLK	65	86	---	---
Wr06	E.Sitar	PLK	65	87	---	---
Wr07	E.Sitar St	PLK	65	88	---	---
Wr08	HeavenESitar	PLK	65	89	---	---
Wr09	E.Sitar&Mlt	PLK	65	90	---	---
Wr10	RS Shamisen	ETH	65	91	---	---
Wr11	RS Kalimba	ETH	65	92	---	---
Wr12	Saron-Gamln	ETH	65	93	---	---
Wr13	Saron	ETH	65	94	---	---
Wr14	Jublag	ETH	65	95	---	---
Wr15	Kemong	ETH	65	96	---	---
Wr16	Singing Bell	ETH	65	97	---	---
Wr17	Mizmar	ETH	65	98	---	---
Wr18	TablaBya Set	ETH	65	99	---	---
Wr19	Dholak Set	ETH	65	100	---	---
Wr20	Udu Set	ETH	65	101	---	---
Wr21	Tin Whistle	ETH	65	102	---	---
Wr22	AEx CelticFl	ETH	65	103	---	---
Wr23	RS Shaku	ETH	65	104	---	---
Wr24	ShakuBamboo	ETH	65	105	---	---
Wr25	Nay	ETH	65	106	---	---
Wr26	Santur	PLK	68	36	0	16
Wr27	Harp	PLK	68	101	0	47
Wr28	Yang Qin	PLK	68	102	1	47
Wr29	Shakuhachi	ETH	69	25	0	78
Wr30	Sitar	PLK	69	65	0	105
Wr31	Sitar 2	PLK	69	66	1	105
Wr32	Banjo	FRT	69	67	0	106
Wr33	Shamisen	PLK	69	68	0	107
Wr34	Koto	PLK	69	69	0	108
Wr35	Taisho Koto	PLK	69	70	1	108
Wr36	Kalimba	PLK	69	71	0	109
Wr37	Bagpipe	ETH	69	72	0	110
Wr38	Shanai	ETH	69	74	0	112

[6] BRASS

No. du Patch	Nom	Catégorie	Sélection de Patch		Sélection de Patch GM2	
			MSB = 87		MSB = 121	
			LSB	PC	LSB	PC
Br01	AEx UniTp+Tb	BRS	65	107	---	---
Br02	RS Trumpet 1	BRS	65	108	---	---
Br03	RS Trumpet 2	BRS	65	109	---	---
Br04	Bright Tp	BRS	65	110	---	---
Br05	Flugel Horn	BRS	65	111	---	---
Br06	Dual Tp	BRS	65	112	---	---
Br07	MuteTrumpt 1	BRS	65	113	---	---
Br08	MuteTrumpt 2	BRS	65	114	---	---
Br09	RS Tb 1	BRS	65	115	---	---
Br10	RS Tb 2	BRS	65	116	---	---
Br11	RS Tuba	BRS	65	117	---	---
Br12	RS F.Horn	BRS	65	118	---	---
Br13	F.HornSect 1	BRS	65	119	---	---
Br14	F.HornSect 2	BRS	65	120	---	---
Br15	Wide FreHrns	BRS	65	121	---	---
Br16	Str + Horns	BRS	65	122	---	---
Br17	Orch Brass 1	BRS	65	123	---	---
Br18	Orch Brass 2	BRS	65	124	---	---
Br19	St.OrchBrs 1	BRS	65	125	---	---
Br20	St.OrchBrs 2	BRS	65	126	---	---
Br21	St.OrchBrs 3	BRS	65	127	---	---
Br22	Henry IV	BRS	65	128	---	---
Br23	R&R Horns	BRS	66	1	---	---
Br24	Brass Fall	BRS	66	2	---	---
Br25	RS Brass 1	BRS	66	3	---	---
Br26	Oct Brass	BRS	66	4	---	---
Br27	Brite Brass	BRS	66	5	---	---
Br28	RS Brass 2	BRS	66	6	---	---
Br29	RS Brass 3	BRS	66	7	---	---
Br30	FatPop Brs	BRS	66	8	---	---
Br31	Tp&Tb Sect 1	BRS	66	9	---	---
Br32	Tp&Tb Sect 2	BRS	66	10	---	---
Br33	Tp Sect	BRS	66	11	---	---
Br34	Tb Sect	BRS	66	12	---	---
Br35	Brass sfz	BRS	66	13	---	---
Br36	St.Sax Sect	BRS	66	14	---	---
Br37	Power Saws	SBR	66	15	---	---
Br38	Soft SynBrs	SBR	66	16	---	---
Br39	RS Synth Brs	SBR	66	17	---	---
Br40	RS Saw Brass	SBR	66	18	---	---
Br41	BPF Brass	SBR	66	19	---	---
Br42	RS OctSynBrs	SBR	66	20	---	---
Br43	Soaring Horn	SBR	66	21	---	---
Br44	Deep SynBrs	SBR	66	22	---	---
Br45	Dist SqrBrs	SBR	66	23	---	---
Br46	JP Saw Brs	SBR	66	24	---	---
Br47	RS Velo Brs	SBR	66	25	---	---
Br48	Transbrass	SBR	66	26	---	---
Br49	LA Brass	SBR	66	27	---	---
Br50	RS Sop Sax	SAX	66	28	---	---
Br51	RS Alto Sax	SAX	66	29	---	---
Br52	AltoSax Sft	SAX	66	30	---	---
Br53	Honky Tenor	SAX	66	31	---	---
Br54	RS Tnr Sax	SAX	66	32	---	---
Br55	Blown Tenor	SAX	66	33	---	---
Br56	RS Bari Sax	SAX	66	34	---	---
Br57	Trumpet	BRS	68	121	0	57
Br58	Dark Trumpet	BRS	68	122	1	57
Br59	Trombone	BRS	68	123	0	58
Br60	Trombone 2	BRS	68	124	1	58
Br61	Bright Tb	BRS	68	125	2	58
Br62	Tuba	BRS	68	126	0	59
Br63	MutedTrumpet	BRS	68	127	0	60
Br64	MuteTrumpet2	BRS	68	128	1	60
Br65	French Horns	BRS	69	1	0	61
Br66	Fr.Horn 2	BRS	69	2	1	61
Br67	Brass 1	BRS	69	3	0	62
Br68	Brass 2	BRS	69	4	1	62
Br69	Synth Brass1	SBR	69	5	0	63
Br70	JP Brass	SBR	69	6	1	63
Br71	Oct SynBrass	SBR	69	7	2	63
Br72	Jump Brass	SBR	69	8	3	63
Br73	Synth Brass2	SBR	69	9	0	64
Br74	SynBrass sfz	SBR	69	10	1	64
Br75	Velo Brass 1	SBR	69	11	2	64
Br76	Soprano Sax	SAX	69	12	0	65
Br77	Alto Sax	SAX	69	13	0	66
Br78	Tenor Sax	SAX	69	14	0	67
Br79	Baritone Sax	SAX	69	15	0	68

[7] VOCAL &PAD

No. du Patch	Nom	Catégorie	Sélection de Patch		Sélection de Patch GM2	
			MSB = 87		MSB = 121	
			LSB	PC	LSB	PC
Vo01	AEx StackVox	VOX	66	35	---	---
Vo02	RS Choir	VOX	66	36	---	---
Vo03	Large Choir	VOX	66	37	---	---
Vo04	St.ChoirAhs	VOX	66	38	---	---
Vo05	Voice Oohs	VOX	66	39	---	---
Vo06	Jazz Scat	VOX	66	40	---	---
Vo07	Gospel Oohs	VOX	66	41	---	---
Vo08	FemMm Choir	VOX	66	42	---	---
Vo09	Female Oohs	VOX	66	43	---	---
Vo10	SH-2000 Vox	VOX	66	44	---	---
Vo11	VP-330 Choir	VOX	66	45	---	---
Vo12	Wind VP-330	VOX	66	46	---	---
Vo13	Machine Vox	VOX	66	47	---	---
Vo14	Lo-TekChoir	VOX	66	48	---	---
Vo15	RS SynChoir	VOX	66	49	---	---
Vo16	RS SynVox 1	VOX	66	50	---	---
Vo17	FM Vox	VOX	66	51	---	---
Vo18	Vox Pad	VOX	66	52	---	---
Vo19	RS SynVox 2	VOX	66	53	---	---
Vo20	ChaosChoir 1	VOX	66	54	---	---
Vo21	ChaosChoir 2	VOX	66	55	---	---
Vo22	Soprano Vox	VOX	66	56	---	---
Vo23	Metal Voice	VOX	66	57	---	---
Vo24	VoxSwitcher1	VOX	66	58	---	---
Vo25	VoxSwitcher2	VOX	66	59	---	---
Vo26	VP-330 Arpeg	VOX	66	60	---	---
Vo27	Heaven Pad	SPD	66	61	---	---
Vo28	HauntedTron	SPD	66	62	---	---
Vo29	Vintage Pad	SPD	66	63	---	---
Vo30	D-50 Retour	SPD	66	64	---	---
Vo31	Warm Sqr Pad	SPD	66	65	---	---
Vo32	OB2 Pad 1	SPD	66	66	---	---
Vo33	OB2 Pad 2	SPD	66	67	---	---
Vo34	JP8 Hollow	SPD	66	68	---	---
Vo35	Hollow Pad	SPD	66	69	---	---
Vo36	JP8Haunting	SPD	66	70	---	---
Vo37	RS Hollow	SPD	66	71	---	---
Vo38	Saw Sweep 1	SPD	66	72	---	---
Vo39	Saw Sweep 2	SPD	66	73	---	---
Vo40	Saw Sweep 3	SPD	66	74	---	---
Vo41	Soft Pad 1	SPD	66	75	---	---
Vo42	Soft Pad 2	SPD	66	76	---	---
Vo43	Oct SynStr	SPD	66	77	---	---
Vo44	Stacked Pad	SPD	66	78	---	---
Vo45	RS Saw Pad	BPD	66	79	---	---
Vo46	AEx StackPad	BPD	66	80	---	---
Vo47	RS Sweep1	BPD	66	81	---	---
Vo48	RS Sweep2	BPD	66	82	---	---
Vo49	ReverseSweep	BPD	66	83	---	---
Vo50	RS Atmos	BPD	66	84	---	---
Vo51	SuperJupiter	BPD	66	85	---	---
Vo52	RS Combing	BPD	66	86	---	---
Vo53	Comb Pad	BPD	66	87	---	---
Vo54	Saws Strobo	BPD	66	88	---	---
Vo55	Digital Step	BPD	66	89	---	---
Vo56	Star Dust	BPD	66	90	---	---
Vo57	Wave Table	BPD	66	91	---	---
Vo58	RS Wind Pad	BPD	66	92	---	---
Vo59	Shakupad	BPD	66	93	---	---
Vo60	BellAngklung	BPD	66	94	---	---
Vo61	Sweep Stack	BPD	66	95	---	---
Vo62	ForwardSweep	BPD	66	96	---	---
Vo63	Power Stack	BPD	66	97	---	---
Vo64	DanceStack 1	BPD	66	98	---	---
Vo65	Unison Saws	BPD	66	99	---	---
Vo66	Super Saws	BPD	66	100	---	---
Vo67	TranceKeys 2	BPD	66	101	---	---
Vo68	Wire Keys	BPD	66	102	---	---
Vo69	Alpha Rave	BPD	66	103	---	---
Vo70	7th Atmos.	BPD	66	104	---	---
Vo71	White Noise	BPD	66	105	---	---
Vo72	Pink Noise	BPD	66	106	---	---
Vo73	Metal Noise	BPD	66	107	---	---
Vo74	Syn.Strings2	SPD	68	110	0	52
Vo75	Choir Aahs	VOX	68	111	0	53
Vo76	Chorus Aahs	VOX	68	112	1	53
Vo77	Voice Oohs	VOX	68	113	0	54
Vo78	Humming	VOX	68	114	1	54
Vo79	SynVox	VOX	68	115	0	55
Vo80	Analog Voice	VOX	68	116	1	55
Vo81	Warm Pad	SPD	69	45	0	90
Vo82	Sine Pad	SPD	69	46	1	90
Vo83	Space Voice	VOX	69	48	0	92
Vo84	Itopia	VOX	69	49	1	92
Vo85	Bowed Glass	SPD	69	50	0	93
Vo86	Metal Pad	BPD	69	51	0	94
Vo87	Halo Pad	BPD	69	52	0	95
Vo88	Sweep Pad	SPD	69	53	0	96
Vo89	Soundtrack	SPD	69	55	0	98
Vo90	Echo Drops	BPD	69	61	0	103
Vo91	Echo Bell	BPD	69	62	1	103
Vo92	Echo Pan	BPD	69	63	2	103
Vo93	Star Theme	BPD	69	64	0	104

[8] SYNTH

No. du Patch	Nom	Catégorie	Sélection de Patch		Sélection de Patch GM2	
			MSB = 87		MSB = 121	
			LSB	PC	LSB	PC
Sy01	RS Sync	HLD	66	108	---	---
Sy02	Big Sync	HLD	66	109	---	---
Sy03	Big Bottom	HLD	66	110	---	---
Sy04	MKS80 Sync	HLD	66	111	---	---
Sy05	DualSync Ld	HLD	66	112	---	---
Sy06	Wind SynLead	HLD	66	113	---	---
Sy07	Porta Saw Ld	HLD	66	114	---	---
Sy08	RS SawLead 1	HLD	66	115	---	---
Sy09	PM Lead	HLD	66	116	---	---
Sy10	Sqr&Saw Ld	HLD	66	117	---	---
Sy11	P5 Saw	HLD	66	118	---	---
Sy12	LA Saw	HLD	66	119	---	---
Sy13	MG Saw 1	HLD	66	120	---	---
Sy14	OB Saw	HLD	66	121	---	---
Sy15	D-50 FatSaw	HLD	66	122	---	---
Sy16	MG Saw 2	HLD	66	123	---	---
Sy17	MG Lead 1	HLD	66	124	---	---
Sy18	MG Lead 2	HLD	66	125	---	---
Sy19	Homey Lead	HLD	66	126	---	---
Sy20	260 Sub Osc	HLD	66	127	---	---
Sy21	Spectrum	HLD	66	128	---	---
Sy22	Spark Vox	HLD	67	1	---	---
Sy23	Frog Wave	HLD	67	2	---	---
Sy24	DigitalWave	HLD	67	3	---	---
Sy25	Naked Cheese	HLD	67	4	---	---
Sy26	Waspy Synth	HLD	67	5	---	---
Sy27	Velo Cheese	HLD	67	6	---	---
Sy28	Voice Lead	HLD	67	7	---	---
Sy29	RS Sqr Wave	HLD	67	8	---	---
Sy30	106 ResoSqr	HLD	67	9	---	---
Sy31	OB Lead 1	SLD	67	10	---	---
Sy32	OB Lead 2	SLD	67	11	---	---
Sy33	JP6 Sqr Lead	SLD	67	12	---	---
Sy34	Shmoog	SLD	67	13	---	---
Sy35	RS Theramax	SLD	67	14	---	---
Sy36	Reso Lead	SLD	67	15	---	---
Sy37	RS Lead	SLD	67	16	---	---
Sy38	JD Triangle	SLD	67	17	---	---
Sy39	800 Lead	SLD	67	18	---	---
Sy40	Sine	SLD	67	19	---	---
Sy41	Twin Sine	SLD	67	20	---	---
Sy42	AEx Sine+OB	SLD	67	21	---	---
Sy43	Porta Sine	SLD	67	22	---	---
Sy44	Rndm Ending	PLS	67	23	---	---
Sy45	Eating Fresh	PLS	67	24	---	---
Sy46	Acid Copter	PLS	67	25	---	---
Sy47	Galaxy Way	PLS	67	26	---	---
Sy48	Etherality	PLS	67	27	---	---
Sy49	Mantrawave	PLS	67	28	---	---
Sy50	Saw Impulse	PLS	67	29	---	---
Sy51	LFO Pad	PLS	67	30	---	---
Sy52	RS Strobo	PLS	67	31	---	---
Sy53	Step Pad	PLS	67	32	---	---
Sy54	RndmFltrChrd	PLS	67	33	---	---
Sy55	Slicer	PLS	67	34	---	---
Sy56	Sugar Key	SYN	67	35	---	---
Sy57	Bell Sugar	SYN	67	36	---	---
Sy58	BriteSawKey	SYN	67	37	---	---
Sy59	RS WireKeys	SYN	67	38	---	---
Sy60	First Digi	SYN	67	39	---	---
Sy61	TranceKeys 1	SYN	67	40	---	---
Sy62	Time Warp	TEK	67	41	---	---
Sy63	Faveoravo	TEK	67	42	---	---
Sy64	Riff the 5th	TEK	67	43	---	---
Sy65	TechnoChord	TEK	67	44	---	---
Sy66	Seq Pulse	TEK	67	45	---	---
Sy67	Zap Set	TEK	67	46	---	---
Sy68	Chord Maj7	TEK	67	47	---	---
Sy69	Cool Beam	TEK	67	48	---	---
Sy70	Just Before	FX	67	49	---	---

No. du Patch	Nom	Catégorie	Sélection de Patch		Sélection de Patch GM2	
			MSB = 87		MSB = 121	
			LSB	PC	LSB	PC
Sy71	RSS FX	FX	67	50	---	---
Sy72	Square Wave	HLD	69	28	0	81
Sy73	MG Square	HLD	69	29	1	81
Sy74	2600 Sine	HLD	69	30	2	81
Sy75	Saw Wave	HLD	69	31	0	82
Sy76	OB2 Saw	HLD	69	32	1	82
Sy77	Doctor Solo	HLD	69	33	2	82
Sy78	Natural Lead	HLD	69	34	3	82
Sy79	SequencedSaw	HLD	69	35	4	82
Sy80	Syn.Calliope	SLD	69	36	0	83
Sy81	Chiffer Lead	SLD	69	37	0	84
Sy82	Charang	HLD	69	38	0	85
Sy83	Wire Lead	HLD	69	39	1	85
Sy84	Solo Vox	SLD	69	40	0	86
Sy85	5th Saw Wave	HLD	69	41	0	87
Sy86	Bass & Lead	HLD	69	42	0	88
Sy87	Delayed Lead	HLD	69	43	1	88
Sy88	Fantasia	SYN	69	44	0	89
Sy89	Polysynth	SYN	69	47	0	91
Sy90	Ice Rain	SYN	69	54	0	97
Sy91	Brightness	SYN	69	59	0	101
Sy92	Goblin	PLS	69	60	0	102
Sy93	Breath Noise	FX	69	91	0	122
Sy94	Fl.Key Click	FX	69	92	1	122

[9] BASS

No. du Patch	Nom	Catégorie	Sélection de Patch		Sélection de Patch GM2	
			MSB = 87		MSB = 121	
			LSB	PC	LSB	PC
Bs01	RS Ac.Bass 1	BS	67	51	---	---
Bs02	RS Ac.Bass 2	BS	67	52	---	---
Bs03	RS Ac.Bass 3	BS	67	53	---	---
Bs04	Upright Bs	BS	67	54	---	---
Bs05	Baby Bass	BS	67	55	---	---
Bs06	AEx FingerBs	BS	67	56	---	---
Bs07	RS Fng Bs 1	BS	67	57	---	---
Bs08	RS Fng Bs 2	BS	67	58	---	---
Bs09	RS Fng Bs 3	BS	67	59	---	---
Bs10	Bright Bass	BS	67	60	---	---
Bs11	RS Jazz Bs	BS	67	61	---	---
Bs12	RS Rock Bs	BS	67	62	---	---
Bs13	RS FretlsBs1	BS	67	63	---	---
Bs14	RS FretlsBs2	BS	67	64	---	---
Bs15	Syn Fretless	BS	67	65	---	---
Bs16	Mr.Smooth	BS	67	66	---	---
Bs17	RS Slap Bs 1	BS	67	67	---	---
Bs18	RS Slap Bs 2	BS	67	68	---	---
Bs19	Unison Slap	BS	67	69	---	---
Bs20	AEx Synth Bs	SBS	67	70	---	---
Bs21	House Bass 1	SBS	67	71	---	---
Bs22	Juno Bass 1	SBS	67	72	---	---
Bs23	SH101 Bass 1	SBS	67	73	---	---
Bs24	Attack Bass	SBS	67	74	---	---
Bs25	Syn Bass	SBS	67	75	---	---
Bs26	RS SynBass 1	SBS	67	76	---	---
Bs27	Deep Bass	SBS	67	77	---	---
Bs28	SH101 Bass 2	SBS	67	78	---	---
Bs29	MC202 Bass 1	SBS	67	79	---	---
Bs30	MC202 Bass 2	SBS	67	80	---	---
Bs31	House Bass 2	SBS	67	81	---	---
Bs32	Mini Bass	SBS	67	82	---	---
Bs33	Juno Bass 2	SBS	67	83	---	---
Bs34	Low Bass	SBS	67	84	---	---
Bs35	SH DullBass	SBS	67	85	---	---
Bs36	Dark Bass 1	SBS	67	86	---	---
Bs37	Dark Bass 2	SBS	67	87	---	---
Bs38	Square Bass	SBS	67	88	---	---
Bs39	Jungle Bass	SBS	67	89	---	---
Bs40	Organ Bass	SBS	67	90	---	---
Bs41	Garage Bass	SBS	67	91	---	---
Bs42	SH101 Bass 3	SBS	67	92	---	---
Bs43	SH-2 Bass	SBS	67	93	---	---
Bs44	Juno Bass 3	SBS	67	94	---	---
Bs45	Solid Bass	SBS	67	95	---	---
Bs46	RS SynBass 2	SBS	67	96	---	---
Bs47	MG Bass 1	SBS	67	97	---	---
Bs48	MG Bass 2	SBS	67	98	---	---
Bs49	MG Bass 3	SBS	67	99	---	---
Bs50	MG Punch Bs	SBS	67	100	---	---
Bs51	MG Lite Bs	SBS	67	101	---	---
Bs52	MG Saw Bass	SBS	67	102	---	---
Bs53	TB Bass	SBS	67	103	---	---
Bs54	RS SynBass 3	SBS	67	104	---	---
Bs55	Acid TB Bs	SBS	67	105	---	---
Bs56	TB Dist Saw	SBS	67	106	---	---
Bs57	FM Bass	SBS	67	107	---	---
Bs58	Massive Bs	SBS	67	108	---	---
Bs59	Voco Bass	SBS	67	109	---	---
Bs60	SH101 Bass 4	SBS	67	110	---	---
Bs61	PopSynthBass	SBS	67	111	---	---
Bs62	LightSynBass	SBS	67	112	---	---
Bs63	FatTB Bass	SBS	67	113	---	---
Bs64	SH101 Bass 5	SBS	67	114	---	---
Bs65	Smooth Bass	SBS	67	115	---	---
Bs66	Unison Bass	SBS	67	116	---	---
Bs67	OilDrum Bs	SBS	67	117	---	---
Bs68	Detune Bass	SBS	67	118	---	---
Bs69	Acoustic Bs.	BS	68	78	0	33
Bs70	Fingered Bs.	BS	68	79	0	34
Bs71	Finger Slap	BS	68	80	1	34
Bs72	Picked Bass	BS	68	81	0	35
Bs73	Fretless Bs.	BS	68	82	0	36
Bs74	Slap Bass 1	BS	68	83	0	37
Bs75	Slap Bass 2	BS	68	84	0	38
Bs76	Synth Bass 1	SBS	68	85	0	39
Bs77	SynthBass101	SBS	68	86	1	39
Bs78	Acid Bass	SBS	68	87	2	39
Bs79	Clavi Bass	SBS	68	88	3	39
Bs80	Hammer	SBS	68	89	4	39
Bs81	Synth Bass 2	SBS	68	90	0	40
Bs82	Beef FM Bass	SBS	68	91	1	40
Bs83	RubberBass 2	SBS	68	92	2	40
Bs84	Attack Pulse	SBS	68	93	3	40

[0] RHYTHM & SFX

No. du Patch	Nom	Catégorie	Sélection de Patch		Sélection de Patch GM2	
			MSB = 87		MSB = 121	
			LSB	PC	LSB	PC
Rh01–Rh30: Rhythm Set List (p. 187)						
Rh31	RS SteelDrum	PRC	67	119	---	---
Rh32	W.Chime Down	PRC	67	120	---	---
Rh33	W.Chime Up	PRC	67	121	---	---
Rh34	MG Nz Cym	PRC	67	122	---	---
Rh35	US Nz Cym	PRC	67	123	---	---
Rh36	NylonGtr Nz	SFX	67	124	---	---
Rh37	Nz & SawHit	SFX	67	125	---	---
Rh38	MG NoiseHit	SFX	67	126	---	---
Rh39	Record Nz	SFX	67	127	---	---
Rh40	Scratch Set	SFX	67	128	---	---
Rh41	Timpani	PRC	68	103	0	48
Rh42	Agogo	PRC	69	76	0	114
Rh43	Woodblock	PRC	69	78	0	116
Rh44	Castanets	PRC	69	79	1	116
Rh45	Taiko	PRC	69	80	0	117
Rh46	Concert BD	PRC	69	81	1	117
Rh47	Melo. Tom 1	PRC	69	82	0	118
Rh48	Melo. Tom 2	PRC	69	83	1	118
Rh49	Synth Drum	PRC	69	84	0	119
Rh50	808 Tom	PRC	69	85	1	119
Rh51	Elec Perc	PRC	69	86	2	119
Rh52	Reverse Cym.	PRC	69	87	0	120
Rh53	Seashore	SFX	69	93	0	123
Rh54	Rain	SFX	69	94	1	123
Rh55	Thunder	SFX	69	95	2	123
Rh56	Wind	SFX	69	96	3	123
Rh57	Stream	SFX	69	97	4	123
Rh58	Bubble	SFX	69	98	5	123
Rh59	Bird	SFX	69	99	0	124
Rh60	Dog	SFX	69	100	1	124
Rh61	Horse-Gallop	SFX	69	101	2	124
Rh62	Bird 2	SFX	69	102	3	124
Rh63	Telephone 1	SFX	69	103	0	125
Rh64	Telephone 2	SFX	69	104	1	125
Rh65	DoorCreaking	SFX	69	105	2	125
Rh66	Door	SFX	69	106	3	125
Rh67	Scratch	SFX	69	107	4	125
Rh68	Wind Chimes	SFX	69	108	5	125
Rh69	Helicopter	SFX	69	109	0	126
Rh70	Car-Engine	SFX	69	110	1	126
Rh71	Car-Stop	SFX	69	111	2	126
Rh72	Car-Pass	SFX	69	112	3	126
Rh73	Car-Crash	SFX	69	113	4	126
Rh74	Siren	SFX	69	114	5	126
Rh75	Train	SFX	69	115	6	126
Rh76	Jetplane	SFX	69	116	7	126
Rh77	Starship	SFX	69	117	8	126
Rh78	Burst Noise	SFX	69	118	9	126
Rh79	Applause	SFX	69	119	0	127
Rh80	Laughing	SFX	69	120	1	127
Rh81	Screaming	SFX	69	121	2	127
Rh82	Punch	SFX	69	122	3	127
Rh83	Heart Beat	SFX	69	123	4	127
Rh84	Footsteps	SFX	69	124	5	127
Rh85	Gun Shot	SFX	69	125	0	128
Rh86	Machine Gun	SFX	69	126	1	128
Rh87	Lasergun	SFX	69	127	2	128
Rh88	Explosion	SFX	69	128	3	128

Liste des kits de batterie (Rhythm Sets)

	Rh01:StandardKit1	Voice	Rh02:StandardKit2	Voice	Rh03:StandardKit3	Voice	Rh04:RS Rock Kit	Voice	Rh05:RS Funk Kit	Voice
16	-----		-----		-----		-----		-----	
17	-----		-----		-----		-----		-----	
18	-----		-----		-----		-----		-----	
19	-----		-----		-----		-----		-----	
20	-----		-----		-----		-----		-----	
21	-----		-----		-----		-----		-----	
22	-----		-----		-----		-----		-----	
23	-----		-----		-----		-----		-----	
24	WhipOld Kick	2	Maple Kick 2	1	StandardKick	1	Hard Kick	1	HybridKick 3	2
25	RS Snr 4	2	RS Snr 3	2	Wet Snr 2	2	Wet Snr	1	70's Snare 2	1
26	Dry Kick	1	Dry Kick 2	2	JazzDryKick2	3	Power Kick	1	Dry Kick 2	2
27	RS Snr 5	2	RS Snr 1	2	NaturalSnr 2	1	Dance Snare	1	OldFillSnare	1
28	Sharp Kick	2	Hybrid Kick	2	HybridKick 4	2	OldRoundKick	2	Hybrid Kick	2
29	Old Kick	1	Round Kick	2	Sharp Kick	2	Round Kick	2	Old Kick	1
30	RS Snr 3	2	RS Snr 6	2	Sharp Snr	1	RS Snr 6	2	Sharp Snr	1
31	RS Kick 4	2	HybridKick 4	2	Old Kick	1	RS Kick 4	2	RS Kick 4	2
32	RS Snr 2	2	RS Snr 4	2	NaturalSnr 1	1	RS Snr 3	2	NaturalSnr 2	1
33	RS Kick 6	2	RS Kick 4	2	RS Kick 6	2	RS Kick 6	2	Funk Kick 1	2
34	RS PHH [EXC1]	1	RS PHH [EXC1]	1	RS PHH [EXC1]	1	Rock PHH [EXC1]	1	RS PHH [EXC1]	1
35	OldRoundKick	2	RS Kick 6	2	Old Kick 2	2	Maple Kick 2	1	OldRundKick2	2
C2 36	RS Kick 5	2	RS Kick 5	2	RS Kick 4	2	Rock Kick	1	Sharp Kick	2
37	RS Stick	2	RS Stick	2	RS Stick	2	RS Stick	2	Funk Stick	2
38	RS Snr 1	2	RS Snr 2	2	RS Snr 3	2	Ambient Snr	1	Light Snare	1
39	Ghost&Flm 2	2	SnareGhost 1	1	Ghost&Flm 1	1	Ghost&Flm 3	2	Ghost&Flm 1	1
40	RS Snr 6	2	RS Snr 5	2	RS Snr 9	2	Rock Snr 2	2	Wet Snr 3	2
41	RS Tom L 1	1	RS Tom L 1	1	Deep Tom	1	RS Tom L 1	1	Funk Tom L 1	1
42	RS CHH 1 [EXC1]	1	RS CHH 5 [EXC1]	1	RS CHH 3 [EXC1]	1	RS CHH 1 [EXC1]	1	RS CHH 3 [EXC1]	1
43	RS Tom L Flm	1	RS Tom L 2	1	RS Tom L 2	1	RS Tom L 1	1	Funk Tom L 2	1
44	RS CHH 2 [EXC1]	1	RS CHH 6 [EXC1]	1	RS CHH 4 [EXC1]	1	RS CHH 2 [EXC1]	1	RS CHH 4 [EXC1]	1
45	RS Tom M 1	1	RS Tom M 1	1	RS Tom M 1	1	RS Tom M 1	1	Funk Tom M 1	1
46	RS OHH 1 [EXC1]	1	RS OHH 3 [EXC1]	1	RS OHH 2 [EXC1]	1	Rock OHH [EXC1]	2	RS OHH 2 [EXC1]	1
47	RS Tom M Flm	1	RS Tom M 2	1	RS Tom M 2	1	RS Tom M 1	1	Funk Tom M 2	1
C3 48	RS Tom H 1	1	RS Tom H 1	1	RS Tom H 1	1	RS Tom H 1	1	Funk Tom H 1	1
49	Crash 1	1	Rock Crash	1	Crash 3	2	Crash 1	1	Crash 5	1
50	RS Tom H Flm	1	RS Tom H 2	1	RS Tom H 2	1	RS Tom H 1	1	Funk Tom H 2	1
51	Rock Ride 1	1	Rock Ride 1	1	Rock Ride 1	1	Rock Ride 3	1	Rock Ride 1	1
52	ChinaCymbal2	2	ChinaCymbal2	2	ChinaCymbal2	2	ChinaCymbal2	2	Splash Cym	1
53	RS RideBell	1	RS RideBell	1	RS RideBell	1	Rock Ride 2	1	RS RideBell	1
54	Tambourine 1	1	Tambourine 1	1	Tambourine 2	1	Tambourine 1	1	TambourineSw	1
55	Splash Cym	1	Splash Cym	1	Splash Cym	1	ChinaCymbal2	2	Splash Cym	1
56	Cowbell	1	Cowbell	1	Cowbell	1	Cowbell	1	Cowbell	1
57	Rock Crash	1	Crash 2	1	Crash 4	2	Rock Crash	1	Funk Crash	1
58	Vibraslap	1	Vibraslap	1	Vibraslap	1	Asian Gong	1	Vibraslap	1
59	Rock Ride 2	1	Rock Ride 2	1	Rock Ride 2	1	Ride Cymbal	1	Rock Ride 2	1
C4 60	BongoSw Hi	1	BongoSw Hi	1	BongoSw Hi	1	BongoSw Hi	1	BongoSw Hi	1
61	BongoSw Lw	1	BongoSw Lw	1	BongoSw Lw	1	BongoSw Lw	1	BongoSw Lw	1
62	CongaSw HiMt [EXC2]	1	CongaSw HiMt [EXC2]	1	CongaSw HiMt [EXC2]	1	CongaSw HiMt [EXC2]	1	CongaSw HiMt [EXC2]	1
63	CongaSw HiOp [EXC2]	1	CongHiOp/Slp [EXC2]	1	CongHiOp/Slp [EXC2]	1	CongHiOp/Slp [EXC2]	1	CongHiOp/Slp [EXC2]	1
64	CongaSw LwOp	1	CongLwOp/Slp	1	CongLwOp/Slp	1	CongLwOp/Slp	1	CongLwOp/Slp	1
65	Timbal Sw Hi	1	Timbal Sw Hi	1	Timbal Sw Hi	1	Timbal Sw Hi	1	Timbal Sw Hi	1
66	Timbal Sw Lw	1	Timbal Sw Lw	1	Timbal Sw Lw	1	Timbal Sw Lw	1	Timbal Sw Lw	1
67	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1
68	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1
69	Cabasa	1	Cabasa	1	Cabasa	1	Cabasa	1	Cabasa	1
70	Maracas	1	Maracas	1	Maracas	1	Maracas	1	Maracas	1
71	Apito Low [EXC3]	1	Apito Whisle	1	Apito Whisle	1	Apito Whisle	1	Apito Whisle	1
C5 72	Apito Hi [EXC3]	1	Caxixi	1	Caxixi	1	Caxixi	1	Caxixi	1
73	Guiro Short [EXC4]	1	Guiro Sw	1	Guiro Sw	1	Guiro Sw	1	Guiro Sw	1
74	Guiro Long [EXC4]	1	Castanets 2	2	Castanets 2	2	Castanets 2	2	Castanets 2	2
75	Claves	1	Claves	1	Claves	1	Claves	1	Claves	1
76	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1
77	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1
78	Cuica Mute [EXC5]	1	Cuica Sw	1	Cuica Sw	1	Cuica Sw	1	Cuica Sw	1
79	Cuica Open [EXC5]	1	Shaker Sw	1	Shaker Sw	1	Shaker Sw	1	Shaker Sw	1
80	Triangl Mt 1 [EXC6]	1	Triangl Mt 1 [EXC5]	1	Triangl Mt 1 [EXC5]	1	Triangl Mt 1 [EXC5]	1	Triangl Mt 1 [EXC5]	1
81	Triangl Op 1 [EXC6]	1	Triangl Op 1 [EXC5]	1	Triangl Op 1 [EXC5]	1	Triangl Op 1 [EXC5]	1	Triangl Op 1 [EXC5]	1
82	Shaker 1	1	RotatingDrm2	1	RotatingDrm2	1	Jingle Bell	1	RotatingDrm2	1
83	Jingle Bell	1	Jingle Bell	1	Jingle Bell	1	Bell Tree	1	Jingle Bell	1
C6 84	WindChimeDwn	1	WindChimeDwn	1	WindChimeDwn	1	WindChimeDwn	1	WindChimeDwn	1
85	Castanets	1	WindChimeUp	1	WindChimeUp	1	WindChimeUp	1	WindChimeUp	1
86	Surdo Mute [EXC7]	1	Surdo Mute [EXC6]	1	Surdo Mute [EXC6]	1	Surdo Mute [EXC6]	1	Surdo Mute [EXC6]	1
87	Surdo Open [EXC7]	1	Surdo Open [EXC6]	1	Surdo Open [EXC6]	1	Surdo Open [EXC6]	1	Surdo Open [EXC6]	1
88	Udu	1	CajonSw Hi	1	CajonSw Hi	1	CajonSw Hi	1	CajonSw Hi	1
89	Udu Pot Hi	1	CajonSw Low	1	CajonSw Low	1	CajonSw Low	1	CajonSw Low	1
90	Udu Pot Slap	1	FingerSnap 2	1	FingerSnap 2	1	FingerSnap 2	1	FingerSnap 2	1
91	CajonSw Hi	1	Tambourine 2 [EXC7]	1	Tambourine 2 [EXC7]	1	Tambourine 2 [EXC7]	1	Tambourine 2 [EXC7]	1
92	CajonSw Low	1	Tambourine 3 [EXC7]	1	Tambourine 3 [EXC7]	1	Tambourine 3 [EXC7]	1	Tambourine 3 [EXC7]	1
93	Tambourine 2 [EXC8]	1	Tambourine 4 [EXC7]	1	Tambourine 4 [EXC7]	1	Tambourine 4 [EXC7]	1	Tambourine 4 [EXC7]	1
94	Tambourine 3 [EXC8]	1	Funk Clap	1	Dry Clap	1	Tight Clap	1	Funk Clap	1
95	Tambourine 4 [EXC8]	1	Hand Clap	1	Group Clap 1	1	Hand Clap	1	Hand Clap	1
C7 96	Angklung 2	1	Smear Hit 2	1	LoFi MinorHt	1	Tao Hit	1	Smear Hit 2	1
97	-----		-----		-----		-----		-----	
98	-----		-----		-----		-----		-----	
99	-----		-----		-----		-----		-----	
100	-----		-----		-----		-----		-----	
101	-----		-----		-----		-----		-----	
102	-----		-----		-----		-----		-----	
103	-----		-----		-----		-----		-----	
104	-----		-----		-----		-----		-----	
105	-----		-----		-----		-----		-----	
106	-----		-----		-----		-----		-----	
107	-----		-----		-----		-----		-----	

* *[EXC]: Les sons de percussion portant le même numéro ne sont jamais produits en même temps.*

Liste des sons

		Rh06:RS Jazz Kit	Voice	Rh07:RS Brush Kit	Voice	Rh08:RS Orch Kit	Voice	Rh09:R&B Kit 1	Voice	Rh10:R&B Kit 2	Voice
	16	-----		-----		-----		-----		-----	
	17	-----		-----		-----		-----		-----	
	18	-----		-----		-----		-----		-----	
	19	-----		-----		-----		-----		-----	
	20	-----		-----		-----		-----		-----	
	21	-----		-----		-----		-----		-----	
	22	-----		-----		-----		-----		-----	
	23	-----		-----		-----		-----		-----	
	24	RS JazzKick2	1	RS JazzKick2	1	Tubular-bell	1	R&B Kick 1	2	R&BDryKick 1	1
	25	Jazz Rim	1	R&BDrySnr 10	1	Tubular-bell	1	R&B Rim	2	R&BDrySnr 11	1
	26	Mix Kick	1	Mix Kick	1	Tubular-bell	1	R&B Kick 2	2	WhipOld Kick	2
	27	R&BDrySnr 3	1	R&BDrySnr 3	1	Tubular-bell	1	WoodyStick 2	2	R&BDrySnr 14	1
	28	Sharp Kick	2	Dry Kick	1	Tubular-bell	1	R&B Kick 3	2	Dry Kick 2	2
	29	Dry Kick	1	JazzDryKick3	2	Tubular-bell	1	R&B Kick 4	2	JazzDryKick2	3
	30	R&BDrySnr 11	1	R&BDrySnr 11	1	Tubular-bell	1	CR78 Snr	1	R&BDrySnr 3	1
	31	Jazz DryKick	1	Jazz DryKick	1	Tubular-bell	1	Old Kick	1	R&BDryKick 2	1
	32	Wet Snr 2	2	Wet Snr 2	2	Tubular-bell	1	R&B Snare 1	1	R&BDrySnr 8	1
	33	Jazz Kick 2	2	Jazz Kick 2	2	Tubular-bell	1	R&B Kick 5	2	R&BDryKick 3	2
	34	Jazz PHH	[EXC1] 1	Brush PHH	[EXC1] 1	Tubular-bell	1	HipHop PHH	[EXC1] 1	RS PHH	[EXC1] 1
	35	RS Jazz Kick	1	Jazz Kick 1	1	Tubular-bell	1	DR110 Kick2	2	R&BDryKick 4	2
C2	36	JazzDryKick3	2	RS Jazz Kick	1	Concert BD	1	R&B Kick 6	2	R&B Kick 5	2
	37	WoodyStick 1	1	Brush Slap 2	1	Side Stick	1	Side Stick	1	R&BDrySnr 7	1
	38	Jazz Snare	1	BrushSwirl 2	2	Concert Snr	1	R&B Snare 2	1	R&BDrySnr 5	1
	39	SnareGhost 1	1	Brush Slap 1	1	Group Clap 1	1	Old Clap 1	1	Old Clap 2	3
	40	RS Jazz Snr	1	BrushSwirl 1	1	Concert Snr	1	Tiny Snr	1	R&BDrySnr 6	1
	41	Jazz Tom L 1	1	Brush Tom L	3	Timpani	1	R&B Tom L 1	1	HipHop Tom L	1
	42	Jazz CHH 1	[EXC1] 1	Brush CHH	[EXC1] 1	Timpani	1	R&B CHH 3	[EXC1] 1	RS CHH 5	[EXC1] 1
	43	Jazz Tom L 2	1	Brush Tom L	3	Timpani	1	R&B Tom L 2	1	HipHop Tom L	1
	44	Jazz CHH 2	[EXC1] 1	Brush PHH	[EXC1] 1	Timpani	1	R&B CHH 4	[EXC1] 1	RS CHH 6	[EXC1] 1
	45	Jazz Tom M 1	1	Brush Tom M	3	Timpani	1	R&B Tom M 1	1	HipHop Tom M	1
	46	Jazz OHH	[EXC1] 2	Brush OHH	[EXC1] 1	Timpani	1	R&B OHH 2	[EXC1] 1	RS OHH 3	[EXC1] 1
	47	Jazz Tom M 2	1	Brush Tom M	3	Timpani	1	R&B Tom M 2	1	HipHop Tom M	1
C3	48	Jazz Tom H 1	1	Brush Tom H	3	Timpani	1	R&B Tom H 1	1	HipHop Tom H	1
	49	Jazz Crash	1	Brush Crash	1	Timpani	1	R&B Crash 2	1	Crash 1	1
	50	Jazz Tom H 2	1	Brush Tom H	3	Timpani	1	R&B Tom H 2	1	HipHop Tom H	1
	51	Jazz Ride	1	Jazz Ride	1	Timpani	1	R&B Ride	1	Rock Ride 1	1
	52	ChinaCymbal1	1	ChinaCymbal1	1	Timpani	1	R&B China	1	ChinaCymbal1	1
	53	RS RideBell2	1	RS RideBell	1	Timpani	1	TR909RideBl1	1	RS RideBell	1
	54	Tambourine 1	1	Tambourine 5	1	Tambourine 5	1	CR78 Tamb	1	Tambourine 1	1
	55	Splash Cym 2	1	Splash Cym 2	1	Splash Cym 2	1	R&B Splash	1	Splash Cym	1
	56	Cowbell	1	Cowbell	1	Asian Gong	1	TR808Cowbell	1	Cowbell	1
	57	Crash Cym.2	1	Crash Cym.2	1	ConcertCym 1	1	R&B Crash 1	1	Rock Crash	1
	58	Vibraslap	1	Vibraslap	1	Rev.Cymbl 2	1	Vibraslap	1	Vibraslap	1
	59	Jazz Ride 2	2	Jazz Ride 2	2	ConcertCym 2	2	TR909 Ride 2	1	Rock Ride 2	1
C4	60	BongoSw Hi	1	BongoSw Hi	1	SlowAtackCym	1	BongoSw Hi	1	BongoSw Hi	1
	61	BongoSw Lw	1	BongoSw Lw	1	SlowAtackCym	1	BongoSw Lw	1	BongoSw Lw	1
	62	CongaSw HiMt	[EXC2] 1	CongaSw HiMt	[EXC2] 1	Taiko	1	CongaSw LwMt	[EXC2] 1	CongaSw HiMt	[EXC2] 1
	63	CongHiOp/Slp	[EXC2] 1	CongHiOp/Slp	[EXC2] 1	CongHiOp/Slp	1	CongHiOp/Slp	1	CongHiOp/Slp	[EXC2] 1
	64	CongLwOp/Slp	1	CongLwOp/Slp	1	CongLwOp/Slp	1	CongLwOp/Slp	[EXC2] 1	CongLwOp/Slp	1
	65	Timbal Sw Hi	1	Timbal Sw Hi	1	Timbal Sw Hi	1	Timbal Sw Hi	1	Timbal Sw Hi	1
	66	Timbal Sw Lw	1	Timbal Sw Lw	1	Timbal Sw Lw	1	Timbal Sw Lw	1	Timbal Sw Lw	1
	67	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1
	68	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1
	69	Cabasa	1	Cabasa	1	Cabasa	1	Cabasa	1	Cabasa	1
	70	Maracas	1	Maracas	1	Maracas	1	Maracas	1	Maracas	1
	71	Apito Whisle	1	Apito Whisle	1	ShortWhistle	[EXC2] 1	Group Clap 1	1	Caxixi	1
C5	72	Caxixi	1	Caxixi	1	Long Whistle	[EXC2] 1	Group Clap 2	1	Apito Whisle	1
	73	Guiro Sw	1	Guiro Sw	1	Cowbell	1	Shaker 2	1	Guiro Sw	1
	74	Castanets 2	2	Castanets 2	2	Vibraslap	1	Caxixi	1	Tight Clap	1
	75	Claves	1	Claves	1	Claves	1	Castanets	1	Claves	1
	76	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1	Triangl Mt 1	[EXC3] 1	Woodblock	1
	77	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1	Triangl Op 1	[EXC3] 1	Tambourine 2	[EXC4] 1
	78	Cuica Sw	1	Cuica Sw	1	Castanets 2	2	Bell Tree	1	Tambourine 3	[EXC4] 1
	79	Shaker Sw	1	Shaker Sw	1	Cuica Sw	1	Jingle Bell	1	Tambourine 4	[EXC4] 1
	80	Triangl Mt 1	[EXC5] 1	Triangl Mt 1	[EXC5] 1	Triangl Mt 1	[EXC5] 1	TablaBaya 4	[EXC4] 1	Triangl Mt 1	[EXC5] 1
	81	Triangl Op 1	[EXC5] 1	Triangl Op 1	[EXC5] 1	Triangl Op 1	[EXC5] 1	TablaBaya 5	[EXC4] 1	Triangl Op 1	[EXC5] 1
	82	RotatingDrm2	1	RotatingDrm2	1	Shaker Sw	1	TablaBaya 7	[EXC4] 1	Shaker Sw	1
	83	Jingle Bell	1	Jingle Bell	1	Jingle Bell	1	Sarna Bell	1	Cuica Sw	1
C6	84	WindChimeDwn	1	WindChimeDwn	1	Bell Tree	1	Scratch 8Psh	[EXC5] 1	WindChimeDwn	1
	85	WindChimeUp	1	WindChimeUp	1	WindChimeDwn	1	Scratch 8Pul	[EXC5] 1	WindChimeUp	1
	86	Surdo Mute	[EXC6] 1	Surdo Mute	[EXC6] 1	WindChimeUp	1	Scratch 5	1	Bell Tree	1
	87	Surdo Open	[EXC6] 1	Surdo Open	[EXC6] 1	Church Bell	1	Vinyl Stop	1	Sarna Bell	1
	88	CajonSw Hi	1	CajonSw Hi	1	Church Bell	1	Vox Kick 3	1	Jingle Bell	1
	89	CajonSw Low	1	CajonSw Low	1	Mtrnm Click	1	Vox Snare 2	1	Ah 2 M	1
	90	Angklung 2	1	Angklung 2	1	Mtrnm Bell	1	Vox HiHat 2	1	Ah 1 M	1
	91	Sarna Bell	1	Sarna Bell	1	Bird 1	2	WindChimeUp	1	Ah Hah M	1
	92	Mtrnm Click	1	Mtrnm Click	1	FingerSnap 2	1	WindChimeDwn	1	Yeah M	1
	93	Mtrnm Bell	1	Mtrnm Bell	1	FingerSnap 1	1	MG Zap 3	1	Scratch 8Psh	[EXC6] 1
	94	FingerSnap 2	1	FingerSnap 2	1	Applause	2	High-Q	1	Scratch 8Pul	[EXC6] 1
	95	Old Clap 1	1	Old Clap 1	1	OrchestraHit	2	R&B Stick 2	1	Scratch 4	1
C7	96	Hand Clap	1	Hand Clap	1	OrchPrc Hit	1	Record Noise	1	Scratch 6	1
	97	-----		-----		-----		-----		-----	
	98	-----		-----		-----		-----		-----	
	99	-----		-----		-----		-----		-----	
	100	-----		-----		-----		-----		-----	
	101	-----		-----		-----		-----		-----	
	102	-----		-----		-----		-----		-----	
	103	-----		-----		-----		-----		-----	
	104	-----		-----		-----		-----		-----	
	105	-----		-----		-----		-----		-----	
	106	-----		-----		-----		-----		-----	
	107	-----		-----		-----		-----		-----	

		Rh11:HipHop Kit	Voice	Rh12:Techno Kit	Voice	Rh13:House Kit	Voice	Rh14:BreakBts Kit	Voice	Rh15:TR Kit	Voice
	16	-----		-----		-----		-----		-----	
	17	-----		-----		-----		-----		-----	
	18	-----		-----		-----		-----		-----	
	19	-----		-----		-----		-----		-----	
	20	-----		-----		-----		-----		-----	
	21	-----		-----		-----		-----		-----	
	22	-----		-----		-----		-----		-----	
	23	-----		-----		-----		-----		-----	
	24	HHpHybdKick	1	AnalogKick 4	1	AnalogKick 5	1	SharpKick 2	1	TR606 Kick	1
	25	HipHopSnr 1	2	Ambient Snr	1	TR909 Snr 8	1	Ballad Snr 2	1	TR808 Snr 1	1
	26	TR909Kick 5	1	Pillow Kick	2	AnalogKick 3	1	RS Kick 7	2	TR707Kick 2	1
	27	HipHopSnr 2	2	TR909 Snr 1	1	Ballad Snr 1	1	R&BDrySnr 15	1	TR707 Snr	1
	28	HybridKick 2	2	106 Kick	1	PlasticKick1	1	HouseKick 1	2	TR909Kick 2	1
	29	HipHopKick 3	2	TechnoKick 3	1	Elec Kick	2	Roll Kick	1	PlasticKick1	1
	30	R&BDrySnr 7	1	Elec Snare 1	1	TR808 Snr 3	1	Roll Snare	1	TR808 Snr 5	1
	31	WhipOld Kick	2	Hard Kick	1	AnalogKick 2	1	TR808 Kick	1	TR909Kick 7	1
	32	70's Snare 2	1	TR808 Snr 3	1	TR909 Snr 4	1	R&BDrySnr 5	1	TR808 Snr 3	1
	33	HipHopKick 4	2	TechnoKick 2	2	HouseKick 1	2	PlasticKick1	1	TR909Kick 4	1
	34	R&B CHH 2	[EXC1] 1	TR909 PHH	[EXC1] 1	TR909 PHH	[EXC1] 1	Jazz PHH	[EXC1] 1	TR909 PHH	[EXC1] 1
	35	HipHopKick 5	2	TR909Kick 2	1	TR707Kick	1	TR707Kick	1	TR909Kick 8	1
C2	36	R&BDryKick 5	1	TechnoKick 1	2	TR909Kick 5	1	RockCmpKick	2	TR909Kick 6	1
	37	HipHop Stick	2	TR909 Rim	1	WoodyStick 3	1	Side Stick	1	TR909 Rim	1
	38	OldFillSnare	1	TR909 Snr 7	1	TR909 Snr 3	1	HipHopSnr 1	2	TR909 Snr 1	1
	39	TR707 Clap	1	TR909 Clap 2	1	TR909 Clap 2	1	DR110 Clap	1	TR909 Clap 2	1
	40	HipHopSnr 3	2	TR909 Snr 5	1	TR707 Snr	1	HipHopSnr 3	2	TR909 Snr 2	1
	41	TR808 Kick	1	TR909 Tom	1	TR909 Tom	1	R&B Tom L 2	1	TR909 Tom	1
	42	R&B CHH 1	[EXC1] 1	TR909 CHH 1	[EXC1] 1	TR909 CHH 1	[EXC1] 1	R&B CHH 1	[EXC1] 1	TR909 CHH 1	[EXC1] 1
	43	TR808 Kick	1	TR909DstTom1	1	TR808 Tom 2	1	R&B Tom L 2	1	TR909DstTom2	1
	44	R&B CHH 2	[EXC1] 1	TR909 CHH 2	[EXC1] 1	TR909 CHH 3	[EXC1] 1	R&B CHH 2	[EXC1] 1	TR909 CHH 3	[EXC1] 1
	45	TR808 Kick	1	TR909 Tom	1	TR909 Tom	1	R&B Tom M 2	1	TR909 Tom	1
	46	R&B OHH 1	[EXC1] 1	TR909 OHH	[EXC1] 1	TR909 DryOHH	[EXC1] 1	R&B OHH 1	[EXC1] 1	TR909 OHH	[EXC1] 1
	47	TR808 Kick	1	TR909DstTom1	1	TR808 Tom 2	1	R&B Tom M 2	1	TR909DstTom2	1
C3	48	TR808 Kick	1	TR909 Tom	1	TR909 Tom	1	R&B Tom H 2	1	TR909 Tom	1
	49	R&B Crash 1	1	TR909 Crash	1	TR909 Crash	1	Crash 2	1	TR909 Crash	1
	50	TR808 Kick	1	TR909DstTom1	1	TR808 Tom 2	1	R&B Tom H 2	1	TR909DstTom2	1
	51	R&B Ride	1	TR909 Ride 1	1	TR808 Cym	1	Rock Ride 1	1	TR909 Ride 1	1
	52	R&B China	1	MG Nz Cym	1	US Nz Cym 3	1	US Nz Cym 2	1	TR909 Crash	1
	53	TR909RideBl1	1	TR909RideBl2	1	TR909RideBl2	1	RS RideBell	1	TR909RideBl2	1
	54	Tambourine 1	1	TR707DryTamb	1	Tambourine 5	1	Tambourine 5	1	TR707DryTamb	1
	55	R&B Splash	1	TechnoSplash	1	TechnoSplash	1	R&B Splash	1	TR606 Cym	1
	56	TR808Cowbell	1	TR808Cowbell	1	Cowbell	1	CR78 Cowbell	1	TR808Cowbell	1
	57	Crash Cym.2	1	TR808 Cym	1	TR707 Cym	1	Crash Cym.2	1	TR707 Cym	1
	58	Asian Gong	1	Asian Gong	1	Vibraslap	1	RotatingDrm2	1	TR707 Ride	1
	59	TR909 Ride 2	1	TR606 Cym	1	TR909 Ride 1	1	TR909 Ride 1	1	TR707Kick	1
C4	60	BongoSw Hi	1	BongoSw Hi	1	BongoSw Hi	1	BongoSw Hi	1	TR808 Kick	1
	61	BongoSw Lw	1	BongoSw Lw	1	BongoSw Lw	1	BongoSw Lw	1	TR808 Rim	1
	62	CongaSw HiMt	[EXC2] 1	TR808Conga 1	1	CongaSw LwMt	[EXC2] 1	CongaSw LwMt	[EXC2] 1	TR808 Snr 2	1
	63	CongaSw LwMt	[EXC3] 1	CongHiOp/Slp	1	CongHiOp/Slp	1	CongHiOp/Slp	1	TR808 Clap	1
	64	CongaSw HiOp	[EXC2] 1	CongLwOp/Slp	1	CongLwOp/Slp	[EXC2] 1	CongLwOp/Slp	[EXC2] 1	TR808 Snr 5	1
	65	CongaSw LwOp	[EXC3] 1	Timbal Sw Hi	1	Timbal Sw Hi	1	Timbal Sw Hi	1	TR707 Tom	1
	66	CongaSw Slap	1	Timbal Sw Lw	1	Timbal Sw Lw	1	Timbal Sw Lw	1	TR808 CHH 2	[EXC1] 1
	67	CajonSw Hi	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	TR808 Tom 2	1
	68	CajonSw Low	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	AgogoBellLng	1	TR808 CHH 1	[EXC1] 1
	69	RotatingDrm2	1	Cabasa	1	Cabasa	1	Cabasa	1	TR707 Tom	1
	70	Udu Sw 1	1	TR808DryMarc	1	Maracas	1	Maracas	1	TR808 OHH	[EXC1] 1
	71	Udu Sw 2	1	Udu	1	Apito Whisle	1	Group Clap 1	1	TR808 Tom 2	1
C5	72	Cabasa	1	Udu Sw 1	1	Caxixi	1	Group Clap 2	1	TR707 Tom	1
	73	Maracas	1	Apito Whisle	1	Guiro Short	[EXC3] 1	Shaker Sw	1	TR808 Cym	1
	74	FingerSnap 1	1	Shaker 2	1	Guiro Long	[EXC3] 1	Caxixi	1	TR808 Tom 2	1
	75	Dholak 1	[EXC5] 1	TR808 Clave	1	Shaker 2	1	Castanets	1	TR707 Ride	1
	76	Dholak 2	[EXC5] 1	Guiro Sw	1	Castanets	1	Triangl Mt 1	[EXC5] 1	TR606 Cym	1
	77	Dholak 3	[EXC5] 1	CajonSw Low	1	TR808 Clave	1	Triangl Op 1	[EXC5] 1	TR909RideBl2	1
	78	Dholak 4	[EXC5] 1	CajonSw Hi	1	Cuica Mute	[EXC4] 1	Bell Tree	1	CR78 Tamb	1
	79	TablaBaya 1	[EXC6] 1	TablaBaya 4	[EXC5] 1	Cuica Open	[EXC4] 1	Jingle Bell	1	DR110 Cym	1
	80	TablaBaya 2	[EXC6] 1	TablaBaya 5	[EXC5] 1	Angklung 2	1	Perc.Flute 1	1	CR78 Cowbell	1
	81	TablaBaya 4	[EXC6] 1	CR78 Snr	1	Tambourine 2	[EXC5] 1	Perc.Flute 3	1	TR808 Cym	1
	82	TablaBaya 5	[EXC6] 1	TR606DstClap	1	Tambourine 3	[EXC5] 1	Perc.Flute 5	1	TR808 Clave	1
	83	TablaBaya 7	[EXC6] 1	Clap Tail 1	1	Tambourine 4	[EXC5] 1	Sarna Bell	1	TR909 Ride 2	1
C6	84	Scratch 8Psh	[EXC7] 1	Rev.SnrGhost	1	Uuha F	1	Scratch 8Psh	[EXC6] 1	TR606DstClap	1
	85	Scratch 8Pul	[EXC7] 1	Rev.909 OHH	1	Wow F	1	Scratch 8Pul	[EXC6] 1	TR808Conga 1	1
	86	Scratch 7Psh	[EXC8] 1	Perc.Flute 4	1	ZAGHRT Loop	1	Scratch 7Psh	[EXC7] 1	TR707 Clap	1
	87	Scratch 7Pul	[EXC8] 1	Perc.Flute 5	1	ZAGHRT Stop	1	Scratch 7Pul	[EXC7] 1	TR808DryMarc	1
	88	Scratch 2	1	Metal Vox	1	Rev.909Kick2	1	Scratch 2	1	DR110 Clap	1
	89	Scratch 6	1	VP-330 Arpeg	4	Rev.909 OHH	1	Scratch 6	1	Triangl Mt 2	[EXC7] 1
	90	Flute FX	2	MG Zap 3	1	Rev.909Crash	1	Flute FX	2	Triangl Op 2	[EXC7] 1
	91	Vox Kick 1	1	MG Zap 8	1	Rev.909HClap	1	Vox Kick 1	1	TR808Conga 2	1
	92	Vox Kick 2	1	High-Q	1	ClassicHseHt	1	Vox Kick 2	1	MC500 Beep 2	1
	93	Vox Snare 1	1	Techno Hit	1	MG Zap 1	1	Vox Snare 1	1	MC500 Beep 1	1
	94	Vox HiHat 1	1	Thin Beef	1	MG Zap 2	1	Vox HiHat 1	1	MG Zap 9	1
	95	Philly Hit	1	P5Noise Hit	1	MG Zap 7	1	Philly Hit	1	MG Zap 7	1
C7	96	Record Noise	1	DaftWave Hit	1	MG Zap 8	1	Record Noise	1	MG Zap 8	1
	97	-----		-----		-----		-----		-----	
	98	-----		-----		-----		-----		-----	
	99	-----		-----		-----		-----		-----	
	100	-----		-----		-----		-----		-----	
	101	-----		-----		-----		-----		-----	
	102	-----		-----		-----		-----		-----	
	103	-----		-----		-----		-----		-----	
	104	-----		-----		-----		-----		-----	
	105	-----		-----		-----		-----		-----	
	106	-----		-----		-----		-----		-----	
	107	-----		-----		-----		-----		-----	

Liste des sons

		Rh16:Perc Menu		Voice	Rh17:Vox&ClapMenu		Voice	Rh18:Fx Menu		Voice	Rh19:Menu 1		Voice	Rh20:Menu 2		Voice
	16	-----			-----			-----			-----			-----		
		Taiko		1	-----			-----			-----			-----		
	17	Surdo Mute	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	18	Surdo Open	[EXC1]	1	-----			-----			RS Kick 1		2	-----		
	19	Dholak 1	[EXC2]	1	-----			-----			RS Kick 2		2	RS Kick 7		2
	20	Dholak 2	[EXC2]	1	-----			-----			RS Kick 3		2	RockCmpKick		2
	21	Dholak 3	[EXC2]	1	-----			-----			RS Kick 4		2	SharpKick 2		1
	22	Dholak 4	[EXC2]	1	-----			-----			RS Kick 5		2	WhipOld Kick		2
	23	TablaBaya 1	[EXC3]	1	-----			-----			RS Kick 6		2	HybridKick 2		2
	24	TablaBaya 2	[EXC3]	1	-----			-----			Rock Kick		1	HybridKick 3		2
	25	TablaBaya 3	[EXC3]	1	-----			-----			Maple Kick 2		1	HybridKick 4		2
	26	TablaBaya 4	[EXC3]	1	-----			-----			Round Kick		2	HHpHybdKick		1
	27	TablaBaya 5	[EXC3]	1	-----			-----			OldRoundKick		2	HipHopKick 1		1
	28	TablaBaya 6	[EXC3]	1	-----			-----			Jazz Kick 1		1	HipHopKick 3		2
	29	TablaBaya 7	[EXC3]	1	-----			-----			Jazz Kick 2		2	HipHopKick 2		1
	30	Cajon Hi	[EXC13]	1	-----			-----			RS Jazz Kick		1	HipHopKick 4		2
	31	Cajon Low	[EXC14]	1	-----			-----			RS JazzKick2		1	HipHopKick 5		2
	32	CajonRoll Hi	[EXC13]	1	Vox Kick 1		1	-----			Maple Kick 1		1	HipHopKick 6		2
	33	CajonRoll Lo	[EXC14]	1	Ah 1 M		1	-----			Jazz DryKick		1	R&B Kick 1		2
	34	CongaSw HiOp	[EXC5]	1	Vox Kick 2		1	-----			JazzDryKick2		3	R&B Kick 2		2
	35	CongaSw LwOp	[EXC6]	1	Vox Kick 3		1	Perc.Flute 1		1	JazzDryKick3		2	R&B Kick 3		2
C2	36	CongaSw HiMt	[EXC5]	1	Ah 2 M		1	Perc.Flute 2		1	Dry Kick		1	R&B Kick 4		2
	37	CongaSw LwMt	[EXC6]	1	Vox Snare 1		1	Perc.Flute 3		1	Dry Kick 2		2	R&B Kick 5		2
	38	CongHiOp/Slp	[EXC5]	1	Ah Hah M		1	Perc.Flute 4		1	Sharp Kick		2	R&B Kick 6		2
	39	CongLwOp/Slp	[EXC6]	1	Vox Snare 2		1	Perc.Flute 5		1	Hybrid Kick		2	R&BDryKick 1		1
	40	TR808Conga 1		1	Aah! M		1	Flute FX		2	Old Kick		1	R&BDryKick 2		1
	41	TR808Conga 2		1	Vox HiHat 1	[EXC1]	1	Flute Click		1	Old Kick 2		2	R&BDryKick 3		2
	42	Bongo High		1	Hou! M		1	Scratch Push	[EXC1]	1	Old Kick 3		2	R&BDryKick 4		2
	43	Bongo Low		1	Vox HiHat 2	[EXC1]	1	Scratch Pull	[EXC1]	1	Funk Kick 1		2	R&BDryKick 5		1
	44	BongoSw Hi		1	Ha! M		1	Scratch 8Psh	[EXC2]	1	OldRundKick2		2	Dance Kick		1
	45	BongoSw Lw		1	Vox HiHat 3	[EXC1]	1	Scratch 8Pul	[EXC2]	1	Mix Kick		1	70's Kick 1		1
	46	Timbal Sw Hi		1	Hi! M		1	Scratch 7Psh	[EXC3]	1	Power Kick		1	70's Kick 2		1
	47	Timbal Sw Lw		1	Pa!		1	Scratch 7Pul	[EXC3]	1	RS Snr 1		2	R&BDrySnr 1		1
C3	48	Udu		1	Vox Cymbal		1	Scratch 2		1	RS Snr 2		2	R&BDrySnr 2		1
	49	Udu Pot Hi		1	Chiki!		1	Scratch 3		1	RS Snr 3		2	R&BDrySnr 3		1
	50	Udu Pot Slap		1	Yeah M		1	Scratch 4		1	RS Snr 7		1	R&BDrySnr 4		1
	51	Cuica Mute	[EXC7]	1	Wow M		1	Scratch 5		1	RS Snr 8		1	R&BDrySnr 5		1
	52	Cuica Open	[EXC7]	1	Wow F		1	Scratch 6		1	RS Snr 4		2	R&BDrySnr 6		1
	53	Castanets		1	Uuh Yeah!		1	MG Zap 1		1	RS Snr 5		2	R&BDrySnr 7		1
	54	Castanets 2		2	Uuh Yeah!		1	MG Zap 2		1	RS Snr 6		2	R&BDrySnr 8		1
	55	Tambourine 5		1	Dance F		1	MG Zap 3		1	RS Snr 9		2	R&BDrySnr 9		1
	56	Tambourine 1		1	Ha F		1	MG Zap 4		1	Ambient Snr		1	R&BDrySnr 10		1
	57	Tambourine 2	[EXC8]	1	ZAGHRT Loop		1	MG Zap 5		1	Wet Snr		1	R&BDrySnr 11		1
	58	Tambourine 3	[EXC8]	1	ZAGHRT Stop		1	MG Zap 6		1	Wet Snr 2		2	R&BDrySnr 12		1
	59	Tambourine 4	[EXC8]	1	Yoh Tribe		1	MG Zap 7		1	Wet Snr 3		2	R&BDrySnr 15		1
C4	60	CR78 Tamb		1	How Tribe		1	MG Zap 8		1	Rock Snr 2		2	R&BDrySnr 13		1
	61	TR707DryTamb		1	Hey Brazil		1	MG Zap 9		1	Standard Snr		1	R&BDrySnr 14		1
	62	Caxixi		1	One M 2		1	High-Q		1	RS Jazz Snr		1	R&B Snare 1		1
	63	Cabasa		1	Two M 2		1	Beam HiQ		1	Jazz Snare		1	R&B Snare 2		1
	64	Maracas		1	Tree M 2		1	Club Hit		4	R8 BrushSlap		1	Lo-Hard Snr		1
	65	TR808Maracas		1	Four M 2		1	Back Hit		1	Brush Slap 2		1	Reggae Snr		1
	66	TR808DryMarc		1	One M		1	Techno Hit		1	BrushSwirl 2		2	NaturalSnr 1		1
	67	Claves		1	Two M		1	Philly Hit		1	Brush Slap 1		1	NaturalSnr 2		1
	68	TR808 Clave		1	Three M		1	Dist Hit		1	BrushSwirl 1		1	Analog Snare		1
	69	Woodblock		1	Four M		1	Techno Chord		1	NaturalSnr 1		1	PiccoloSnare		1
	70	Woodblock		1	Aah Formant		1	Thin Beef		1	NaturalSnr 2		1	Hybrid Snr 1		2
	71	Cowbell		1	Eeh Formant		1	Tao Hit		1	70's Snare 1		1	Hybrid Snr 2		2
C5	72	TR808Cowbell		1	Iih Formant		1	ClassicHseHt		1	Sharp Snr		1	HipHopSnr 1		2
	73	CR78 Cowbell		1	Ooh Formant		1	Smear Hit 1		1	Analog Snare		1	HipHopSnr 2		2
	74	Vibraslap		1	Uuh Formant		1	Smear Hit 2		1	PiccoloSnare		1	HipHopSnr 3		2
	75	Shaker 1		1	VP-330 Arpeg		4	LoFi MinorHt		1	Hybrid Snr 1		2	70's Snare 2		1
	76	Shaker 2		1	MetalVoice1		1	OrchPrc Hit		1	Hybrid Snr 2		2	Phat Snr		1
	77	Guiro Short	[EXC9]	1	MetalVoice2		1	OrchestraHit		2	OldFillSnare		1	OldFillSnare		1
	78	Guiro Long	[EXC9]	1	MetalVoice3		1	P5Noise Hit		1	Ballad Snr 1		1	Ballad Snr 2		1
	79	Triangl Mt 1	[EXC11]	1	MetalVoice1L		1	DaftWave Hit		1	Light Snare		1	Jazz Rim		1
	80	Triangl Op 1	[EXC11]	1	MetalVoice2L		1	Vinyl Stop		1	Rock Snr 1		1	R&B Rim		2
	81	Triangl Mt 2	[EXC10]	1	MetalVoice3L		1	Record Noise		1	Jazz Rim		1	R&B Stick 1		1
	82	Triangl Op 2	[EXC10]	1	FingerSnap 1		1	Metal Noise		1	RS Stick		2	R&B Stick 2		1
	83	Agogo		1	FingerSnap 2		1	Rev.909Kick1		1	Rock Stick		1	HipHop Stick		2
C6	84	Agogo		1	RS Snap		2	Rev.909 OHH		1	Side Stick		1	WoodyStick 2		2
	85	Agogo Bell		1	Old Clap 1		1	Rev.909Crash		1	Funk Stick		2	RS CHH 5	[EXC1]	1
	86	Agogo Bell		1	Old Clap 2		3	Rev.909Kick2		1	WoodyStick 1		1	RS CHH 6	[EXC1]	1
	87	AgogoBellSht		1	Cheap Clap		1	Rev.909 Snr		1	WoodyStick 3		1	R&B CHH 3	[EXC1]	1
	88	AgogoBellSht		1	Funk Clap		1	Rev.SnrGhost		1	Sticks		1	R&B CHH 4	[EXC1]	1
	89	AgogoBellLng		1	Tight Clap		1	Rev.909HClap		1	CrossStick		1	R&B CHH 1	[EXC1]	1
	90	AgogoBellLng		1	Group Clap 1		1	Rev.Cymbl 1		1	SnareGhost 1		1	R&B CHH 2	[EXC1]	1
	91	ShortWhistle	[EXC12]	1	Group Clap 2		1	Rev.Cymbl 2		1	Ghost&Flm 1		1	HipHop CHH 2	[EXC1]	1
	92	Long Whistle	[EXC12]	1	Hand Clap		1	-----			Ghost&Flm 2		2	HipHop CHH 1	[EXC1]	1
	93	Apito Hi		1	Clap Tail 1		1	-----			Close HiHat	[EXC1]	1	DR110 CHH	[EXC1]	1
	94	Apito Low		1	Clap Tail 2		1	-----			RS CHH 1	[EXC1]	1	Lite CHH	[EXC1]	1
	95	Jingle Bell		1	TR606DstClap		1	-----			RS CHH 2	[EXC1]	1	RS OHH 3	[EXC1]	1
C7	96	Bell Tree		1	DR110 Clap		1	-----			RS CHH 3	[EXC1]	1	R&B OHH 1	[EXC1]	1
	97	Sarna Bell		1	TR909 Clap 1		1	-----			RS CHH 4	[EXC1]	1	R&B OHH 2	[EXC1]	1
	98	Angklung 2		1	TR909 Clap 2		1	-----			RS CHH 5	[EXC1]	1	HipHop OHH 2	[EXC1]	1
	99	RotatingDrm2		1	TR808 Clap		1	-----			RS CHH 6	[EXC1]	1	HipHop OHH 1	[EXC1]	1
	100	WindChimeDwn		1	TR707 Clap		1	-----			Rock CHH 1	[EXC1]	1	DR110 OHH	[EXC1]	1
	101	WindChimeUp		1	-----			-----			Rock CHH 2	[EXC1]	1	PS OHH	[EXC1]	1
	102	-----			-----			-----			Jazz CHH 1	[EXC1]	1	RS PHH	[EXC1]	1
	103	-----			-----			-----			Jazz CHH 2	[EXC1]	1	HipHop PHH	[EXC1]	1
	104	-----			-----			-----			Brush CHH	[EXC1]	1	-----		
	105	-----			-----			-----			Standard OHH	[EXC1]	1	-----		
	106	-----			-----			-----			RS OHH 1	[EXC1]	1	-----		
	107	-----			-----			-----			RS OHH 2	[EXC1]	1	-----		
C8	108	-----			-----			-----			RS OHH 3	[EXC1]	1	-----		
	109	-----			-----			-----			Rock OHH	[EXC1]	2	-----		
	110	-----			-----			-----			Jazz OHH	[EXC1]	2	-----		
	111	-----			-----			-----			Brush OHH	[EXC1]	1	-----		
	112	-----			-----			-----			Standard PHH	[EXC1]	1	-----		
	113	-----			-----			-----			RS PHH	[EXC1]	1	-----		
	114	-----			-----			-----			Rock PHH	[EXC1]	1	-----		
	115	-----			-----			-----			Jazz PHH	[EXC1]	1	-----		
	116	-----			-----			-----			Brush PHH	[EXC1]	1	-----		
	117	-----			-----			-----								

		Rh21:Menu 3	Voice	Rh22:GM2 STANDARD	Voice	Rh23:GM2 ROOM	Voice	Rh24:GM2 POWER	Voice	Rh25:GM2 ELECTRIC	Voice
	16										
		AnalogKick 1	1	-----		-----		-----		-----	
	17	AnalogKick 2	1	-----		-----		-----		-----	
	18	AnalogKick 3	1	-----		-----		-----		-----	
	19	AnalogKick 6	1	-----		-----		-----		-----	
	20	AnalogKick 4	1	-----		-----		-----		-----	
	21	AnalogKick 5	1	-----		-----		-----		-----	
	22	Pillow Kick	2	-----		-----		-----		-----	
	23	Hard Kick	1	-----		-----		-----		-----	
	24	TechnoKick 1	2	-----		-----		-----		-----	
	25	TechnoKick 2	2	-----		-----		-----		-----	
	26	TechnoKick 3	1	-----		-----		-----		-----	
	27	HouseKick 1	2	High-Q	1	High-Q	1	High-Q	1	High-Q	1
	28	TR909Kick 1	1	Slap	1	Slap	1	Slap	1	Slap	1
	29	TR909Kick 2	1	Scratch Push	[EXC7] 1	Scratch Push	[EXC7] 1	Scratch Push	[EXC7] 1	Scratch Push	[EXC7] 1
	30	TR909Kick 3	1	Scratch Pull	[EXC7] 1	Scratch Pull	[EXC7] 1	Scratch Pull	[EXC7] 1	Scratch Pull	[EXC7] 1
	31	TR909Kick 8	1	Sticks	1	Sticks	1	Sticks	1	Sticks	1
	32	TR909Kick 4	1	Square Click	1	Square Click	1	Square Click	1	Square Click	1
	33	TR909Kick 5	1	Mtrnm Click	1	Mtrnm Click	1	Mtrnm Click	1	Mtrnm Click	1
	34	TR909Kick 6	1	Mtrnm Bell	1	Mtrnm Bell	1	Mtrnm Bell	1	Mtrnm Bell	1
	35	TR909Kick 7	1	Mix Kick	1	Mix Kick	1	Mix Kick	1	Mix Kick	1
C2	36	TR808 Kick	1	StandardKick	1	StandardKick	1	Power Kick	1	Elec Kick	2
	37	TR707Kick	1	Side Stick	1	Side Stick	1	Side Stick	1	Side Stick	1
	38	TR707Kick 2	1	Standard Snr	1	Standard Snr	1	Dance Snare	1	Elec Snare 1	1
	39	106 Kick	1	TR909 Clap 1	1	TR909 Clap 1	1	TR909 Clap 1	1	TR909 Clap 1	1
	40	TR606 Kick	1	Elec Snare 3	1	Elec Snare 3	1	Elec Snare 3	1	Elec Snare 2	2
	41	PlasticKick1	1	Real Tom 3	1	Room Tom 2	1	Rock Tom 2	1	Synth Drum2	2
	42	PlasticKick2	1	Close HiHat	[EXC1] 1	Close HiHat	[EXC1] 1	Close HiHat	[EXC1] 1	Close HiHat	[EXC1] 1
	43	DR110 Kick	1	Real Tom 3	1	Room Tom 2	1	Rock Tom 2	1	Synth Drum2	2
	44	DR110 Kick2	2	Standard PHH	[EXC1] 1	Standard PHH	[EXC1] 1	Standard PHH	[EXC1] 1	Standard PHH	[EXC1] 1
	45	SH32 Kick	1	Real Tom 2	1	Room Tom 1	1	Rock Tom 2	1	Synth Drum2	2
	46	Roll Kick	1	Standard OHH	[EXC1] 1	Standard OHH	[EXC1] 1	Standard OHH	[EXC1] 1	Standard OHH	[EXC1] 1
	47	Elec Kick	2	Real Tom 2	1	Room Tom 1	1	Rock Tom 2	1	Synth Drum2	2
C3	48	TR909 Snr 1	1	Real Tom 1	1	Room Tom 1	1	Rock Tom 1	1	Synth Drum2	2
	49	TR909 Snr 2	1	Crash Cym.1	1	Crash Cym.1	1	Crash Cym.1	1	Crash Cym.1	1
	50	TR909 Snr 3	1	Real Tom 1	1	Room Tom 1	1	Rock Tom 1	1	Synth Drum2	2
	51	TR909 Snr 4	1	Ride Cymbal	1	Ride Cymbal	1	Ride Cymbal	1	Ride Cymbal	1
	52	TR909 Snr 5	1	ChinaCymbal1	1	ChinaCymbal1	1	ChinaCymbal1	1	Rev.Cymbl 1	1
	53	TR909 Snr 6	1	RS RideBell2	1	RS RideBell2	1	RS RideBell2	1	RS RideBell2	1
	54	TR909 Snr 7	1	Tambourine 5	1	Tambourine 5	1	Tambourine 5	1	Tambourine 5	1
	55	TR909 Snr 8	1	Splash Cym 2	1	Splash Cym 2	1	Splash Cym 2	1	Splash Cym 2	1
	56	TR808 Snr 6	1	Cowbell	1	Cowbell	1	Cowbell	1	Cowbell	1
	57	TR808 Snr 1	1	Crash Cym.2	1	Crash Cym.2	1	Crash Cym.2	1	Crash Cym.2	1
	58	TR808 Snr 2	1	Vibraslap	1	Vibraslap	1	Vibraslap	1	Vibraslap	1
	59	TR808 Snr 3	1	Ride Cymbal	1	Ride Cymbal	1	Ride Cymbal	1	Ride Cymbal	1
C4	60	TR808 Snr 4	1	Bongo High	1	Bongo High	1	Bongo High	1	Bongo High	1
	61	TR808 Snr 5	1	Bongo Low	1	Bongo Low	1	Bongo Low	1	Bongo Low	1
	62	TR707 Snr	1	Conga Hi Mt	1	Conga Hi Mt	1	Conga Hi Mt	1	Conga Hi Mt	1
	63	DR110 Snr	1	CongaHi Open	1	CongaHi Open	1	CongaHi Open	1	CongaHi Open	1
	64	CR78 Snr	1	CongaLowOpen	1	CongaLowOpen	1	CongaLowOpen	1	CongaLowOpen	1
	65	PS Snr	1	Timbale Hi	1	Timbale Hi	1	Timbale Hi	1	Timbale Hi	1
	66	Jngl TinySnr	1	Timbale Low	1	Timbale Low	1	Timbale Low	1	Timbale Low	1
	67	Tiny Snr	1	Agogo	1	Agogo	1	Agogo	1	Agogo	1
	68	DJ Snr	1	Agogo	1	Agogo	1	Agogo	1	Agogo	1
	69	FlangerSnare	1	Cabasa	1	Cabasa	1	Cabasa	1	Cabasa	1
	70	Dance Snare	1	Maracas	1	Maracas	1	Maracas	1	Maracas	1
	71	Elec Snare 1	1	ShortWhistle	[EXC2] 1	ShortWhistle	[EXC2] 1	ShortWhistle	[EXC2] 1	ShortWhistle	[EXC2] 1
C5	72	Elec Snare 2	2	Long Whistle	[EXC2] 1	Long Whistle	[EXC2] 1	Long Whistle	[EXC2] 1	Long Whistle	[EXC2] 1
	73	Elec Snare 3	1	Guiro Short	[EXC3] 1	Guiro Short	[EXC3] 1	Guiro Short	[EXC3] 1	Guiro Short	[EXC3] 1
	74	Roll Snare	1	Guiro Long	[EXC3] 1	Guiro Long	[EXC3] 1	Guiro Long	[EXC3] 1	Guiro Long	[EXC3] 1
	75	TR909 Rim	1	Claves	1	Claves	1	Claves	1	Claves	1
	76	TR808 Rim	1	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1
	77	TR909 CHH 1	[EXC1] 1	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1	Woodblock	1
	78	TR909 CHH 2	[EXC1] 1	Cuica Mute	[EXC4] 1	Cuica Mute	[EXC4] 1	Cuica Mute	[EXC4] 1	Cuica Mute	[EXC4] 1
	79	TR909 CHH 3	[EXC1] 1	Cuica Open	[EXC4] 1	Cuica Open	[EXC4] 1	Cuica Open	[EXC4] 1	Cuica Open	[EXC4] 1
	80	TR808 CHH 1	[EXC1] 1	Triangl Mt 1	[EXC5] 1	Triangl Mt 1	[EXC5] 1	Triangl Mt 1	[EXC5] 1	Triangl Mt 1	[EXC5] 1
	81	TR808 CHH 2	[EXC1] 1	Triangl Op 1	[EXC5] 1	Triangl Op 1	[EXC5] 1	Triangl Op 1	[EXC5] 1	Triangl Op 1	[EXC5] 1
	82	TR707 CHH	[EXC1] 1	Shaker 1	1	Shaker 1	1	Shaker 1	1	Shaker 1	1
	83	TR606 CHH	[EXC1] 1	Jingle Bell	1	Jingle Bell	1	Jingle Bell	1	Jingle Bell	1
C6	84	CR78 CHH	[EXC1] 1	Bell Tree	1	Bell Tree	1	Bell Tree	1	Bell Tree	1
	85	DR110 CHH	[EXC1] 1	Castanets	1	Castanets	1	Castanets	1	Castanets	1
	86	Lite CHH	[EXC1] 1	Surdo Mute	[EXC6] 1	Surdo Mute	[EXC6] 1	Surdo Mute	[EXC6] 1	Surdo Mute	[EXC6] 1
	87	TR909 DryOHH	[EXC1] 1	Surdo Open	[EXC6] 1	Surdo Open	[EXC6] 1	Surdo Open	[EXC6] 1	Surdo Open	[EXC6] 1
	88	TR909 OHH	[EXC1] 1	-----		-----		-----		-----	
	89	TR808 OHH	[EXC1] 1	-----		-----		-----		-----	
	90	TR707 OHH	[EXC1] 1	-----		-----		-----		-----	
	91	TR606 OHH	[EXC1] 1	-----		-----		-----		-----	
	92	CR78 OHH	[EXC1] 1	-----		-----		-----		-----	
	93	PS OHH	[EXC1] 1	-----		-----		-----		-----	
	94	TR909 PHH	[EXC1] 1	-----		-----		-----		-----	
	95	-----		-----		-----		-----		-----	

Liste des sons

		Rh26:GM2 ANALOG		Voice	Rh27:GM2 JAZZ		Voice	Rh28:GM2 BRUSH		Voice	Rh29:GM2 ORCHSTRA		Voice	Rh30:GM2 SFX		Voice
	16	-----			-----			-----			-----			-----		
	17	-----			-----			-----			-----			-----		
	18	-----			-----			-----			-----			-----		
	19	-----			-----			-----			-----			-----		
	20	-----			-----			-----			-----			-----		
	21	-----			-----			-----			-----			-----		
	22	-----			-----			-----			-----			-----		
	23	-----			-----			-----			-----			-----		
	24	-----			-----			-----			-----			-----		
	25	-----			-----			-----			-----			-----		
	26	-----			-----			-----			-----			-----		
	27	High-Q		1	High-Q		1	High-Q		1	Close HiHat	[EXC1]	1	-----		
	28	Slap		1	Slap		1	Slap		1	Standard PHH	[EXC1]	1	-----		
	29	Scratch Push	[EXC7]	1	Scratch Push	[EXC7]	1	Scratch Push	[EXC7]	1	Standard OHH	[EXC1]	1	-----		
	30	Scratch Pull	[EXC7]	1	Scratch Pull	[EXC7]	1	Scratch Pull	[EXC7]	1	Ride Cymbal		1	-----		
	31	Sticks		1	Sticks		1	Sticks		1	Sticks		1	-----		
	32	Square Click		1	Square Click		1	Square Click		1	Square Click		1	-----		
	33	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	-----		
	34	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	-----		
	35	Mix Kick		1	Jazz Kick 2		2	Jazz Kick 2		2	Concert BD		1	-----		
C2	36	TR808 Kick		1	Jazz Kick 1		1	Jazz Kick 1		1	ConcertBD Mt		1	-----		
	37	TR808 Rim		1	Side Stick		1	Side Stick		1	Side Stick		1	-----		
	38	TR808 Snr 6		1	Jazz Snare		1	BrushSwirl 2		2	Concert Snr		1	-----		
	39	TR909 Clap 1		1	TR909 Clap 1		1	Brush Slap 1		1	Castanets		1	High-Q		1
	40	Elec Snare 3		1	Elec Snare 3		1	BrushSwirl 1		1	Concert Snr		1	Slap		1
	41	TR808 Tom 2		1	Real Tom 3		1	Real Tom 3		1	Timpani		1	Scratch Push	[EXC7]	1
	42	TR808 CHH 2	[EXC1]	1	Close HiHat	[EXC1]	1	Brush CHH	[EXC1]	1	Timpani		1	Scratch Pull	[EXC7]	1
	43	TR808 Tom 2		1	Real Tom 3		1	Real Tom 3		1	Timpani		1	Sticks		1
	44	TR808 CHH 1	[EXC1]	1	Standard PHH	[EXC1]	1	Brush PHH	[EXC1]	1	Timpani		1	Square Click		1
	45	TR808 Tom 2		1	Real Tom 2		1	Real Tom 2		1	Timpani		1	Mtrnm Click		1
	46	TR808 OHH	[EXC1]	1	Standard OHH	[EXC1]	1	Brush OHH	[EXC1]	1	Timpani		1	Mtrnm Bell		1
	47	TR808 Tom 2		1	Real Tom 2		1	Real Tom 2		1	Timpani		1	Gt.FretNoise		1
C3	48	TR808 Tom 2		1	Real Tom 1		1	Real Tom 1		1	Timpani		1	Gt.CutNoise		1
	49	TR808 Crash		1	Crash Cym.1		1	Brush Crash		1	Timpani		1	Gt.CutNoise		1
	50	TR808 Tom 2		1	Real Tom 1		1	Real Tom 1		1	Timpani		1	String Slap		1
	51	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Timpani		1	Fl.KeyClick		1
	52	ChinaCymbal1		1	ChinaCymbal1		1	ChinaCymbal1		1	Timpani		1	Laughing		1
	53	RS RideBell2		1	RS RideBell2		1	RS RideBell2		1	Timpani		1	Screaming		1
	54	Tambourine 5		1	Tambourine 5		1	Tambourine 5		1	Tambourine 5		1	Punch		1
	55	Splash Cym 2		1	Splash Cym 2		1	Splash Cym 2		1	Splash Cym 2		1	Heart Beat		1
	56	TR808Cowbell		1	Cowbell		1	Cowbell		1	Cowbell		1	Footsteps		1
	57	Crash Cym.2		1	Crash Cym.2		1	Crash Cym.2		1	ConcertCym 1		1	Footsteps		1
	58	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Applause		2
	59	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	ConcertCym 2		2	Creaking		1
C4	60	Bongo High		1	Bongo High		1	Bongo High		1	Bongo High		1	Door		1
	61	Bongo Low		1	Bongo Low		1	Bongo Low		1	Bongo Low		1	Scratch 1		1
	62	TR808Conga 1		1	Conga Hi Mt		1	Conga Hi Mt		1	Conga Hi Mt		1	Wind Chimes		1
	63	TR808Conga 1		1	CongaHi Open		1	CongaHi Open		1	CongaHi Open		1	Car-Engine		1
	64	TR808Conga 1		1	CongaLowOpen		1	CongaLowOpen		1	CongaLowOpen		1	Car-Stop		1
	65	Timbale Hi		1	Timbale Hi		1	Timbale Hi		1	Timbale Hi		1	Car-Pass		1
	66	Timbale Low		1	Timbale Low		1	Timbale Low		1	Timbale Low		1	Car-Crash		2
	67	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Siren		1
	68	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Train		1
	69	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1	Jetplane		2
	70	TR808Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1	Helicopter		1
	71	ShortWhistle	[EXC2]	1	ShortWhistle	[EXC2]	1	ShortWhistle	[EXC2]	1	ShortWhistle	[EXC2]	1	Starship		2
C5	72	Long Whistle	[EXC2]	1	Long Whistle	[EXC2]	1	Long Whistle	[EXC2]	1	Long Whistle	[EXC2]	1	Gun Shot		1
	73	Guiro Short	[EXC3]	1	Guiro Short	[EXC3]	1	Guiro Short	[EXC3]	1	Guiro Short	[EXC3]	1	Machine Gun		1
	74	Guiro Long	[EXC3]	1	Guiro Long	[EXC3]	1	Guiro Long	[EXC3]	1	Guiro Long	[EXC3]	1	Lasergun		1
	75	TR808 Clave		1	Claves		1	Claves		1	Claves		1	Explosion		2
	76	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Dog		1
	77	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Horse-Gallop		1
	78	Cuica Mute	[EXC4]	1	Cuica Mute	[EXC4]	1	Cuica Mute	[EXC4]	1	Cuica Mute	[EXC4]	1	Bird 1		2
	79	Cuica Open	[EXC4]	1	Cuica Open	[EXC4]	1	Cuica Open	[EXC4]	1	Cuica Open	[EXC4]	1	Rain		1
	80	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Thunder		1
	81	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Wind		1
	82	Shaker 1		1	Shaker 1		1	Shaker 1		1	Shaker 1		1	Seashore		1
	83	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Stream		2
C6	84	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Bubble		2
	85	Castanets		1	Castanets		1	Castanets		1	Castanets		1	-----		
	86	Surdo Mute	[EXC6]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1	-----		
	87	Surdo Open	[EXC6]	1	Surdo Open	[EXC6]	1	Surdo Open	[EXC6]	1	Surdo Open	[EXC6]	1	-----		
	88	-----			-----			-----			Applause		2	-----		
	89	-----			-----			-----			-----			-----		
	90	-----			-----			-----			-----			-----		
	91	-----			-----			-----			-----			-----		
	92	-----			-----			-----			-----			-----		
	93	-----			-----			-----			-----			-----		
	94	-----			-----			-----			-----			-----		
	95	-----			-----			-----			-----			-----		

Liste des motifs

No.	Nom de motif
001	Modèles de motifs (Pop Sample, Rock Sample, Funk Sample, Jazz Sample, LoungeSample, HipHop-Sample, R&B Sample, TranceSample, House Sample)
002	
003	
004	
005	
006	
007	
008	
009	
010	Pop 1 (8Bt)
011	Pop 2 (8Bt)
012	Pop 3 (8Bt)
013	Pop 4 (8Bt)
014	Pop 5 (8Bt)
015	Pop 6 (8Bt)
016	Pop 7 (8Bt)
017	Pop 8 (8Bt)
018	Pop 9 (8Bt)
019	Pop 10(16Bt)
020	Pop 11(16Bt)
021	Pop 12(16Bt)
022	Pop 13(16Bt)
023	Pop 14 (Bld)
024	Pop 15 (Bld)
025	Pop 16 (Bld)
026	Pop 17 (Bld)
027	Pop 18(Shfl)
028	Pop 19(Shfl)
029	Pop 20(Shfl)
030	Pop 21(Shfl)
031	Pop 22(Vari)
032	Pop 23(Vari)

No.	Nom de motif
033	Pop 24(Vari)
034	Pop 25(Vari)
035	Rock 1
036	Rock 2
037	Rock 3
038	Rock 4
039	Rock 5
040	Fusion 1
041	Fusion 2
042	Fusion 3
043	Fusion 4
044	Fusion 5
045	Fusion 6
046	Funk 1
047	Funk 2
048	Funk 3
049	Funk 4
050	Funk 5
051	Jazz 1
052	Jazz 2
053	Jazz 3
054	Jazz 4
055	Jazz 5
056	Jazz 6
057	Bossa 1
058	Bossa 2
059	Bossa 3
060	Bossa 4
061	Bossa 5
062	Orch 1
063	Orch 2
064	Orch 3

No.	Nom de motif
065	Techno 1
066	Techno 2
067	Techno 3
068	Techno 4
069	Techno 5
070	Techno 6
071	Techno 7
072	Techno 8
073	Techno 9
074	Techno 10
075	Trance 1
076	Trance 2
077	Trance 3
078	Trance 4
079	Trance 5
080	House 1
081	House 2
082	House 3
083	House 4
084	House 5
085	House 6
086	House 7
087	House 8
088	House 9
089	House 10
090	Hip Hop 1
091	Hip Hop 2
092	Hip Hop 3
093	Hip Hop 4
094	Hip Hop 5
095	Hip Hop 6
096	Hip Hop 7

No.	Nom de motif
097	Hip Hop 8
098	Hip Hop 9
099	Hip Hop 10
100	R&B 1
101	R&B 2
102	R&B 3
103	R&B 4
104	R&B 5
105	Drum'n'Bass1
106	Drum'n'Bass2
107	Drum'n'Bass3
108	Drum'n'Bass4
109	Drum'n'Bass5
110	BreakBeats 1
111	BreakBeats 2
112	BreakBeats 3
113	BreakBeats 4
114	BreakBeats 5
115	Reggae 1
116	Reggae 2
117	Reggae 3
118	Reggae 4
119	Reggae 5
120	Pop 1-4
121	Pop 2-4
122	Pop 3-4
123	Pop 4-4
124	Trance 1-4
125	Trance 2-4
126	Trance 3-4
127	Trance 4-4
128	SEQ Template

** 8Bt: 8 Beat, 16Bt: 16 Beat, Bld: Ballad, Shfl: Shuffle, Vari: Variation*

Liste des modèles d'arpèges

Catégorie	Bouton	Nom
Ac.Piano	[1]	Piano Phr 1
	[2]	Piano Phr 2
	[3]	Piano Phr 3
	[4]	Piano Phr 4
	[5]	Piano Phr 5
	[6]	Piano Arp 1
	[7]	Piano Arp 2
	[8]	Piano Arp 3
	[9]	Piano Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Bell	[1]	Bell Phr 1
	[2]	Bell Phr 2
	[3]	Bell Phr 3
	[4]	Bell Phr 4
	[5]	Bell Phr 5
	[6]	Bell Arp 1
	[7]	Bell Arp 2
	[8]	Bell Arp 3
	[9]	Bell Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Accordion	[1]	ACD Phr 1
	[2]	ACD Phr 2
	[3]	ACD Phr 3
	[4]	ACD Phr 4
	[5]	ACD Arp 1
	[6]	ACD Arp 2
	[7]	ACD Arp 3
	[8]	ACD Arp 4
	[9]	ACD Arp 5

Catégorie	Bouton	Nom
El.Guitar	[1]	E.Gt Phr 1
	[2]	E.Gt Phr 2
	[3]	E.Gt Phr 3
	[4]	E.Gt Phr 4
	[5]	E.Gt Phr 5
	[6]	E.Gt Arp 1
	[7]	E.Gt Arp 2
	[8]	E.Gt Arp 3
	[9]	E.Gt Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
El.Piano	[1]	E.Piano Phr1
	[2]	E.Piano Phr2
	[3]	E.Piano Phr3
	[4]	E.Piano Phr4
	[5]	E.Piano Phr5
	[6]	E.Piano Arp1
	[7]	E.Piano Arp2
	[8]	E.Piano Arp3
	[9]	E.Piano Arp4

Catégorie	Bouton	Nom
Mallet	[1]	Marimba Phr1
	[2]	Marimba Phr2
	[3]	Xylophne Phr
	[4]	Vibrphne Phr
	[5]	Steel Dr Phr
	[6]	MLT Arp 1
	[7]	MLT Arp 2
	[8]	MLT Arp 3
	[9]	MLT Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Harmonica	[1]	HRM Phr 1
	[2]	HRM Phr 2
	[3]	HRM Phr 3
	[4]	HRM Phr 4
	[5]	HRM Phr 5
	[6]	HRM Arp 1
	[7]	HRM Arp 2
	[8]	HRM Arp 3
	[9]	HRM Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Dist.Guitar	[1]	D.Gt Phr 1
	[2]	D.Gt Phr 2
	[3]	D.Gt Phr 3
	[4]	D.Gt Phr 4
	[5]	D.Gt Phr 5
	[6]	D.Gt Arp 1
	[7]	D.Gt Arp 2
	[8]	D.Gt Arp 3
	[9]	D.Gt Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Keyboard	[1]	Clavi Phr 1
	[2]	Clavi Phr 2
	[3]	Clavi Phr 3
	[4]	Clavi Phr 4
	[5]	Clavi Phr 5
	[6]	Harpsi Phr
	[7]	Clavi Arp1
	[8]	Clavi Arp2
	[9]	Clavi Arp3

Catégorie	Bouton	Nom
Organ	[1]	Organ Phr 1
	[2]	Organ Phr 2
	[3]	Organ Phr 3
	[4]	Organ Phr 4
	[5]	Organ Phr 5
	[6]	Organ Arp 1
	[7]	Organ Arp 2
	[8]	Organ Arp 3
	[9]	Organ Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Ac.Guitar	[1]	A.Gt Phr 1
	[2]	A.Gt Phr 2
	[3]	A.Gt Phr 3
	[4]	A.Gt Phr 4
	[5]	A.Gt Phr 5
	[6]	A.Gt Arp 1
	[7]	A.Gt Arp 2
	[8]	A.Gt Arp 3
	[9]	A.Gt Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Strings	[1]	Strings Phr1
	[2]	Strings Phr2
	[3]	Strings Phr3
	[4]	Pizz Phr
	[5]	Violin Phr
	[6]	Strings Arp1
	[7]	Strings Arp2
	[8]	Strings Arp3
	[9]	Strings Arp4

Liste des sons

Catégorie	Bouton	Nom
Orchestra	[1]	Orch Phr 1
	[2]	Orch Phr 2
	[3]	Orch Phr 3
	[4]	Orch Phr 4
	[5]	Orch Phr 5
	[6]	Orch Arp 1
	[7]	Orch Arp 2
	[8]	Orch Arp 3
	[9]	Orch Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Ac.Brass	[1]	Brass Phr 1
	[2]	Brass Phr 2
	[3]	Brass Phr 3
	[4]	Brass Phr 4
	[5]	MuteTp Phr
	[6]	TrombonePhr1
	[7]	TrombonePhr2
	[8]	Trumpet Phr1
	[9]	Trumpet Phr2

Category	Button	Name
Soft Lead	[1]	Soft Ld Phr1
	[2]	Soft Ld Phr2
	[3]	Soft Ld Phr3
	[4]	Soft Ld Phr4
	[5]	Soft Ld Phr5
	[6]	Soft Ld Arp1
	[7]	Soft Ld Arp2
	[8]	Soft Ld Arp3
	[9]	Soft Ld Arp4

Catégorie	Bouton	Nom
Drums	[1]	Fill Phr 1
	[2]	Fill Phr 2
	[3]	Fill Phr 3
	[4]	Fill Phr 4
	[5]	Fill Phr 5
	[6]	SnrRol Phr
	[7]	Tamb Phr
	[8]	Conga Phr
	[9]	Triangle Phr

Catégorie	Bouton	Nom
Hit & Stab	[1]	Hit Phr 1
	[2]	Hit Phr 2
	[3]	Hit Phr 3
	[4]	Hit Phr 4
	[5]	Hit Phr 5
	[6]	Hit Arp 1
	[7]	Hit Arp 2
	[8]	Hit Arp 3
	[9]	Hit Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Synth Brass	[1]	SynBrassPhr1
	[2]	SynBrassPhr2
	[3]	SynBrassPhr3
	[4]	SynBrassPhr4
	[5]	SynBrassPhr5
	[6]	SynBrassArp1
	[7]	SynBrassArp2
	[8]	SynBrassArp3
	[9]	SynBrassArp4

Catégorie	Bouton	Nom
Techno Synth	[1]	TekSyn Phr 1
	[2]	TekSyn Phr 2
	[3]	TekSyn Phr 3
	[4]	TekSyn Phr 4
	[5]	TekSyn Phr 5
	[6]	TekSyn Arp 1
	[7]	TekSyn Arp 2
	[8]	TekSyn Arp 3
	[9]	TekSyn Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Percussion	[1]	Timpani Phr
	[2]	Timpani Roll
	[3]	CastanetPhr
	[4]	Taiko Phr
	[5]	Perc Arp 1
	[6]	Perc Arp 2
	[7]	Perc Arp 3
	[8]	Perc Arp 4
	[9]	Perc Arp 5

Catégorie	Bouton	Nom
Wind	[1]	ClarinetPhr1
	[2]	ClarinetPhr2
	[3]	Oboe Phr 1
	[4]	Oboe Phr 2
	[5]	Oboe Phr 3
	[6]	Wind Arp 1
	[7]	Wind Arp 2
	[8]	Wind Arp 3
	[9]	Wind Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Sax	[1]	Sax Phr 1
	[2]	Sax Phr 2
	[3]	Sax Phr 3
	[4]	Sax Phr 4
	[5]	Sax Phr 5
	[6]	Sax Arp 1
	[7]	Sax Arp 2
	[8]	Sax Arp 3
	[9]	Sax Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Pulsating	[1]	Plsatng Phr1
	[2]	Plsatng Phr2
	[3]	Plsatng Phr3
	[4]	Plsatng Phr4
	[5]	Plsatng Phr5
	[6]	Plsatng Arp1
	[7]	Plsatng Arp2
	[8]	Plsatng Arp3
	[9]	Plsatng Arp4

Catégorie	Bouton	Nom
Sound FX	[1]	Car Pass Phr
	[2]	FootStep Phr
	[3]	Heart Bt Phr
	[4]	SFX Arp 1
	[5]	SFX Arp 2
	[6]	SFX Arp 3
	[7]	SFX Arp 4
	[8]	SFX Arp 5
	[9]	SFX Arp 6

Catégorie	Bouton	Nom
Flute	[1]	Flute Phr 1
	[2]	Flute Phr 2
	[3]	Flute Phr 3
	[4]	Flute Phr 4
	[5]	Piccolo Phr
	[6]	Flute Arp 1
	[7]	Flute Arp 2
	[8]	Flute Arp 3
	[9]	Flute Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Bright Pad	[1]	BrghtPd Phr1
	[2]	BrghtPd Phr2
	[3]	BrghtPd Phr3
	[4]	BrghtPd Phr4
	[5]	BrghtPd Phr5
	[6]	BrghtPd Arp1
	[7]	BrghtPd Arp2
	[8]	BrghtPd Arp3
	[9]	BrghtPd Arp4

Catégorie	Bouton	Nom
Synth FX	[1]	FX Phr 1
	[2]	FX Phr 2
	[3]	FX Phr 3
	[4]	FX Phr 4
	[5]	FX Phr 5
	[6]	FX Phr 6
	[7]	FX Arp 1
	[8]	FX Arp 2
	[9]	FX Arp 3

Catégorie	Bouton	Nom
Beat & Groove	[1]	BTS Phr 1
	[2]	BTS Phr 2
	[3]	BTS Phr 3
	[4]	BTS Phr 4
	[5]	BTS Phr 5
	[6]	BTS Arp 1
	[7]	BTS Arp 2
	[8]	BTS Arp 3
	[9]	BTS Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Plucked	[1]	Harp Phr 1
	[2]	Harp Phr 2
	[3]	Harp Phr 3
	[4]	Kalimba Phr
	[5]	Koto Phr
	[6]	PLK Arp 1
	[7]	PLK Arp 2
	[8]	PLK Arp 3
	[9]	PLK Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Soft Pad	[1]	SoftPad Phr1
	[2]	SoftPad Phr2
	[3]	SoftPad Phr3
	[4]	SoftPad Phr4
	[5]	SoftPad Phr5
	[6]	SoftPad Arp1
	[7]	SoftPad Arp2
	[8]	SoftPad Arp3
	[9]	SoftPad Arp4

Catégorie	Bouton	Nom
Other Synth	[1]	Synth Phr 1
	[2]	Synth Phr 2
	[3]	Synth Phr 3
	[4]	Synth Phr 4
	[5]	Synth Phr 5
	[6]	Synth Phr 6
	[7]	Synth Phr 7
	[8]	Synth Phr 8
	[9]	Synth Arp

Catégorie	Bouton	Nom
Combina-tion	[1]	CMB Phr 1
	[2]	CMB Phr 2
	[3]	CMB Arp 1
	[4]	CMB Arp 2
	[5]	CMB Arp 3
	[6]	CMB Arp 4
	[7]	CMB Arp 5
	[8]	CMB Arp 6
	[9]	CMB Arp 7

Catégorie	Bouton	Nom
Ethnic	[1]	Shamisen Phr
	[2]	SitarGls Phr
	[3]	Bug Pipe Phr
	[4]	ShakuhatiPhr
	[5]	Mizmar Phr
	[6]	Gamelan Phr
	[7]	Tabla Phr
	[8]	Ethnic Arp 1
	[9]	Ethnic Arp 2

Catégorie	Bouton	Nom
Vox	[1]	Vox Phr 1
	[2]	Vox Phr 2
	[3]	Vox Phr 3
	[4]	Vox Phr 4
	[5]	Vox Phr 5
	[6]	Vox Arp 1
	[7]	Vox Arp 2
	[8]	Vox Arp 3
	[9]	Vox Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Bass	[1]	FngerBs Phr1
	[2]	FngerBs Phr2
	[3]	FngerBs Phr3
	[4]	FngerBs Phr4
	[5]	SlapBs Phr 1
	[6]	SlapBs Phr 2
	[7]	FretlsBs Phr
	[8]	AcBass Phr
	[9]	BsSlide Phr

Catégorie	Bouton	Nom
Fretted	[1]	Banjo Phr 1
	[2]	Banjo Phr 2
	[3]	Banjo Phr 3
	[4]	Banjo Arp 1
	[5]	Banjo Arp 2
	[6]	Banjo Arp 3
	[7]	Fretted Arp1
	[8]	Fretted Arp2
	[9]	Fretted Arp3

Catégorie	Bouton	Nom
Hard Lead	[1]	Hard Ld Phr1
	[2]	Hard Ld Phr2
	[3]	Hard Ld Phr3
	[4]	Hard Ld Phr4
	[5]	Hard Ld Phr5
	[6]	Hard Ld Arp1
	[7]	Hard Ld Arp2
	[8]	Hard Ld Arp3
	[9]	Hard Ld Arp4

Catégorie	Bouton	Nom
Synth Bass	[1]	SynBass Phr1
	[2]	SynBass Phr2
	[3]	SynBass Phr3
	[4]	SynBass Phr4
	[5]	SynBass Phr5
	[6]	SynBass Phr6
	[7]	SynBass Phr7
	[8]	SynBass Phr8
	[9]	SynBass Phr9

Liste des styles d'arpèges

No.	Nom	Variation
01	Valeurs de note *	12
02	1/8 Basic 1	5
03	1/8 Basic 2	5
04	1/8 Basic 3	5
05	1/8 Basic 4	5
06	1/8 Sync 1-1	5
07	1/8 Sync 1-2	5
08	1/8 Sync 1-3	5
09	1/8 Sync 1-4	5
10	1/8 Sync 2-1	5
11	1/8 Sync 2-2	5
12	1/8 Sync 2-3	5
13	1/8 Sync 2-4	5
14	1/8 Drive 1	5
15	1/8 Drive 2	5
16	1/8 Drive 3	5
17	1/8 Drive 4	5
18	1/8 Triplet1	5
19	1/8 Triplet2	5
20	1/16 Basic 1	5
21	1/16 Basic 2	5
22	1/16 Basic 3	5
23	1/16 Basic 4	5
24	1/16 Sync1-1	5
25	1/16 Sync1-2	5

No.	Nom	Variation
26	1/16 Sync1-3	5
27	1/16 Sync1-4	5
28	1/16 Sync2-1	5
29	1/16 Sync2-2	5
30	1/16 Sync2-3	5
31	1/16 Sync2-4	5
32	1/16 Drive 1	5
33	1/16 Drive 2	5
34	1/16 Drive 3	5
35	1/16 Drive 4	5
36	Rhythmix 1	5
37	Rhythmix 2	5
38	Piano Phr	6
39	E.Piano Phr	6
40	Pno&EpBackng	6
41	Clavi Phr	6
42	Harpsi Phr	1
43	Bell Phr	6
44	Mallet Phr	6
45	Organ Phr	8
46	Org Backing	4
47	AccordionPhr	5
48	ACD Backing	2
49	Harm Phr	6
50	A.Gt Phr	6

No.	Nom	Variation
51	A.Gt Backing	8
52	E.Gt Phr	5
53	E.Gt Backing	5
54	D.Gt Phr	6
55	D.Gt Backing	4
56	Str&Orc Phr	12
57	Hit&Stab Phr	6
58	Wind Phr	6
59	Flute Phr	6
60	Plucked Phr	6
61	Ethnic Phr	8
62	Banjo Phr	4
63	BanjoBacking	3
64	Brass Phr	10
65	SynBrs Phr	6
66	Sax Phr	6
67	BrightPadPhr	6
68	SoftPad Phr	6
69	Vox Phr	6
70	Hard Ld Phr	6
71	Soft Ld Phr	6
72	TeknoSyn Phr	6
73	Pulse Phr	6
74	FX Phr	7
75	Synth Phr	9

No.	Nom	Variation
76	Ac&E.Bass	11
77	Synth Bs	11
78	Drum Phr	10
79	Perc Phr	5
80	SFX Phr	4
81	BTS Phr	6
82	CMB Phr	3

** Variations basées sur les valeurs de note suivantes: 1/4, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32 (Single et Dual)*

Liste des groupes d'accords

1. Pop 1

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	Cadd9	C3, G3, D4, E4
C#	C#maj9	C#3, C4, D#4, F4
D	D-7	D3, F4, A3, C4
D#	D#maj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Cadd9 (on E)	E3, C4, D4, G4
F	Fmaj9	F2, A3, E4, G4
F#	Dadd9 (on F#)	F#2, A3, D4, E4
G	Cadd9 (on G)	G2, D4, E4, G4
G#	F-6 (on Ab)	G#2, C4, D4, F4
A	F (on A)	A2, A3, C4, F4
A#	G- (on Bb)	A#2, A#3, D4, G4
B	G (on B)	B2, B3, D4, G4

2. Pop 2

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	Cmaj9	C3, E3, B3, D4
C#	C#dim7	C#3, G3, A#3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#dim7	D#3, A3, C4, F#4
E	E-7	E3, B3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#-7 (b5)	F#3, A3, C4, E4
G	G7sus4 (9 13)	G2, A3, C4, F4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A-9	A2, B3, C4, G4
A#	C7(on Bb)	A#2, G3, C4, E4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

3. Jazz 1

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#7(#9)	D#3, G3, C#4, F#4
E	E#7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#7(#9)	F#3, A#3, E4, A4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A-7(11)	A2, G3, C4, D4
A#	Bb9	A#2, G#3, C4, D4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

4. Jazz 2

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#9	C#3, F3, B3, D#4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#9	D#3, G3, C#4, F4
E	E-9	E3, G3, D4, F#4
F	F-9	F2, G#3, D#4, G4
F#	F#-7(b5)	F#2, A3, C4, E4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

5. Blues

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	C7(9)	C3, A#3, D4, E4
C#	C#7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D7(9)	D3, F#3, C4, E4
D#	D#7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	E7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	F#dim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

6. Trad Maj

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	C	C3, E4, G4, C5
C#	C#dim7	C#3, E4, G4, A#4
D	D-	D3, D4, F4, A4
D#	D#dim7	D#3, F#4, A4, C5
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F	F3, F4, A4, C5
F#	F#-7(b5)	F#3, E4, A4, C5
G	G	G3, D4, G4, B4
G#	G#dim7	G#3, D4, F4, B4
A	A-	A2, E4, A4, C5
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

7. Trad Min 1

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eb	D#3, D#4, G4, A#4
E	Edim7	E3, C#4, G4, A#4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, A#3, D4, G4
G#	Ab	G#2, C4, D#4, G#4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim7	B2, D4, F4, G#4

8. Trad Min 2

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eaug	D#3, D#4, G4, B4
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G	G2, B3, D4, G4
G#	Ab	G#2, G#4, D#4, C4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

9. Pop Min 1

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Dbmaj7	C#3, G#3, C4, F4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Edim7	E3, A#3, C#4, G4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G-7	G2, A#3, D4, F4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb7sus4(9 13)	A#2, G#3, C4, D#4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

10. Pop Min 2

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Eb7(on Db)	C#3, A#3, D#4, G4
D	D-7(b5)	D3, G#3, C4, F4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Emaj7(9)	E3, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	C-7(on Bb)	A#2, C4, D#4, G4
B	C-maj7(B)	B2, D4, D#4, G4

11. Jazz Min 1

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	C-7(11)	C3, A#3, D#4, F4
C#	Db7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebaug maj7	D#3, B3, D4, G4
E	E7(9)	E2, G#3, D4, F#4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(#9)	G2, B3, F4, A#4
G#	Abmaj7(#11)	G#2, C4, D4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

12. Jazz Min 2

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	C-7(9)	C3, D#3, A#3, D4
C#	Db7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D-7(9)	D3, F3, C4, E4
D#	Eb7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	Emaj7(9)	E2, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	Ab-6	G#2, B3, D#4, F4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

13. Oct Stack

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	---	C4, C5
C#	---	C#4, C#5
D	---	D4, D5
D#	---	D#4, D#5
E	---	E4, E5
F	---	F4, F5
F#	---	F#4, F#5
G	---	G4, G5
G#	---	G#4, G#5
A	---	A4, A5
A#	---	A#4, A#5
B	---	B4, B5

14. 4th Stack

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	---	C4, F4
C#	---	C#4, F#4
D	---	D4, G4
D#	---	D#4, G#4
E	---	E4, A4
F	---	F4, A#4
F#	---	F#4, B4
G	---	G4, C5
G#	---	G#4, C#5
A	---	A4, D5
A#	---	A#4, D#5
B	---	B4, E5

15. 5th Stack

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	---	C4, G4
C#	---	C#4, G#4
D	---	D4, A4
D#	---	D#4, A#4
E	---	E4, B4
F	---	F4, C5
F#	---	F#4, C#5
G	---	G4, D5
G#	---	G#4, D#5
A	---	A4, E5
A#	---	A#4, F5
B	---	B4, F#5

16. Scale Set

Touche assignée	Nom de l'accord	Notes composant la forme d'accord
C	Gamme majeure	C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4
C#	Gamme pentatonique majeure	C4, D4, E4, G4, A4,
D	Gamme mineure	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, A#4
D#	Gamme mineure harmonique	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, B4
E	Gamme mineure mélodique	C4, D4, D#4, F4, G4, A4, B4
F	Gamme par tons	C4, D4, E4, F#4, G#4, A#4
F#	Gamme de blues	C4, D#4, F4, F#4, G4, A#4
G	Mineure japonaise	C4, C#4, F4, G4, A#4
G#	Gamme Ryukyu	C4, E4, F4, G4, B4
A	Gamme de Bali	C4, C#4, D#4, G4, G#4
A#	Gamme espagnole	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, A#4
B	Gamme gitane	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, B4

* *Vous pouvez modifier la touche de chaque groupe d'accords avec la fonction Transpose.*

Index

A

Accent Rate, 73
Active Exp Sw, 57
ACTIVE EXPRESS, 36
Aftertouch, 130
Alimentation, 18
All Reset, 139
Arabic, 81
Arpège
  Hold, 73
  Motif, 73
  Shuf Rate, 73
  Style, 73
Arpégiateur, 27, 72
ASSIGNABLE, 37
Attack Time, 59
Attaque, 32
Audition de Patches, 26
Auto Calc Checksum, 77

B

Backup, 122
Balance, 30
BPM, 67

C

C1~C3, 126
C1–C3
  V-LINK Setup Parameters, 139
Catégorie
  Groupe, 24
Category, 56
Changement de programme, 130
Character, 113
Chord Memory, 74
Chorus, 39
  Delay, 113
  Depth, 113
  Paramètres, 112
  Pre-LPF, 112
  Send lvl to Rev, 113
  Type, 112
Chorus Send Lvl
  Partie de motif, 82
  Rhythm Tone, 64
  Tone, 57
Clip Tx Ch, 138
Clip1 Note, 138
Clock Source, 125
Coarse Tune, 57
Commande de contrôle, 130
Contraste de l'écran, 19
Contrôleur D Beam, 35
CONTROLLER, 126
COPY, 78
Count In, 71
Ctrl 1, 2, 95
Ctrl Tx Ch, 139
Curseur d'écran, 53
CUTOFF
  V-LINK Setup, 139
Cutoff, 33
  Freq, 58

D

D BEAM POLARITY, 38
D BEAM SENS, 38
Decay, 32
Decay Time, 59
DEL, 78
Delay, 113
  Feedback, 113
Delete, 122
Depth, 113
Descriptor, 128
DESTINATION TONE, 30
Device ID, 127
Disk
  Info, 123
  Utility, 119
Disquette, voir *Disk*
Dst, 57

E

Edition
  Microscope, 76
  Réglages de motif, 79
Edition, procédure, 53
Effet, 91, 125
  Acheminement du signal, 92
Effet, activation/coupure, 39
End Tempo, 79
Enregistrement, 68, 75
  Pas à pas, 75
Enregistrement en temps réel, 67
Enregistrement, préparation, 42, 67, 75
Enregistrer
  Morceau, 115
  Motif, 67
ENT, 53
Envelope, 59
Equal, 81
Evénements, 76
Expression, 57
  Dst, 57

F

FACTORY RESET, 20
  Motif, 90
Feedback, 113
Fiche technique, 175
Filter, 58
  LFO, 58
  Paramètres de configuration V-LINK, 139
Fine Tune, 58
Format, 121

G

GENERAL, 125
Grid, 71
  Strength, 71

H

Hold
  Arpège, 73
  Pedal, 125

I

INS, 78

J

Just, 81

K

Kbd Velocity
  Arpège, 74
Key
  Mode, 55–56
  Trigger, 74
Kit de batterie (Rhythm Set), 26
Kits de batterie, 63

L

LCD Contrast, 125
Lecteur de disquettes, 119
Level
  Chorus, 112
  Metronome, 125
  Motif, 79
  Partie, 80
  Reverb, 113
  Rhythm Tone, 64
Levier Pitch Bend, 33
LFO, 31, 58
  Delay, 58
Load, 119
Local Control, 125
Local Sw, 138
Loop Switch, 116
Lower, 50

M

MASTER EFFECT SWITCH, 91
Master Effects Switch, 82
Master Key Sft, 125
Master Level, 125
Master Tune, 125
Mémoire, 52
MEMORY INFO, 128
Messages de canal, 129
METRONOME, 125
MFX
  Paramètres, 94
  Remain, 125
  Source, 79
  Switch, 57, 82
Microscope, 76
  Utility, 78
MIDI, 129
  Canal, 127
  Synchronisation, 125
MIDI&USB, 127
MIDI-USB Thru, 127
MOD
  V-LINK Setup Parameters, 139
Mod, 126
Mode, 125
Modify, 57
Modulation
  Dst, 57
  Levier, 33
Morceaux de démonstration, 21
Motif, 51, 73
  End Tempo, 79
  Tempo Change, 79
MOVE, 78
Multi-chord Memory, 28
Mute, 67, 114

N

Name
  Kit de batterie, 63
  Motif, 79
  Patch, 56
No. (numéro du Tone original), 57
Nom, 54
  Morceau, 116
Note Off, 129
Note On, 129
Numeric, 54

O

Octave
  Range, 74
  Shift, 34
OMS, 154

P

Pan
  Partie, 80
  Rhythm Tone, 64
Paramètres système, 125
Part
  Setup, 80
Partie, 51
  Patch Edit, 81
Partie actuelle, 51
PASTE, 78
Patch, 24, 53, 55
Patch Common, paramètres, 56
PATCH INITIALIZE, 61
Patch Level, 56
Patch Modify, 30
PATCH PRM COPY, 60
PATCH REMOVE, 61
Patch Rx Ch, 127
PATCH SCALE, 128
Patch Scale, 128
Patch Scale Tune C–B, 128
Patch Tone, paramètres, 57
Patch Tx Ch, 127
Patch Utility, 60
Patch, catégories, 60
Patch, mode, 63
Patch, paramètres, 55

Patches, 50
Pattern, 51
  Common, 79
  Mode, 66
  Part Effect, 82
  Utility, 83
Pattern Sequencer, paramètres, 79
Pattern Tempo, 79
Pedal, 126
Pédale, 34
Phrase, modèles, 72
Phrase/Arpeggio, 27
Pilote
  Effacer, 152
  Installation (Macintosh), 153
  Installation (Windows), 141
  Réglages et vérifications, 150
Pitch, 64
Pitch Bend Change, 130
Pitch Bend Range, 58
PitchBend Dst, 57
Polyphonie maximum, 51
Portament Sw, 58
Portament Time, 58
Portamento, 58
Pre-LPF, 112–113
PTN
  PRM COPY, 89
PTN CHG GT, 86
PTN CHG VEL, 86
PTN COPY, 84
PTN DATA THIN, 87
PTN DELETE, 84
PTN ERASE, 83
PTN INIT, 88
PTN Init, 46
PTN INSERT, 85
PTN QUANTIZE, 84
PTN SHIFT CLK, 87
PTN TRANSPOSE, 85
Ptn/Perf Ctrl Ch, 127
PTN→ARP CONV, 88
Punch In/Out, 69
Punch In/Out automatique, 69
Punch In/Out manuel, 69
PunchIn, 71
PunchOut, 71

Q

Quantize, 71
QUICK SEQ, 40, 66

R

Rate, 113
Realtime Erase, 43, 69
REC MODE, 71
REC QUANTIZE, 71
REC SELECT, 72
REC STDBY, 42, 67, 75
Receive Bank Sel, 81
Receive Ch, 80
Receive Prg Chg, 80
Receive Sw, 80
Recording Rehearsal, 68
Redo, 70
Rehearsal, 43
Release, 32
Release Time
  Tone, 59
Rename, 123
Renommer
  Kit de batterie, 63
  Morceau, 116
  Motif, 79
  Patch, 56
Reproduction
  Données musicales GM/GM2, 136
  Fichier SMF, 119
  Morceau, 114
  Motif, 66
Reproduction moins une partie, 47
Réserve, 79
RESO, 139
RESO (Resonance)
  V-LINK Setup Parameters, 139
Resolution, 73
  Grid, 71
RESONANCE, 33
Resonance
  Patch Tone, paramètres, 59
Reverb, 39
  Delay Feedback, 113
  Level, 113
  Pre-LPF, 113
Reverb Send Lvl
  Motif, 82
  Rhythm Tone, 64
  Tone, 57
Rhythm Common, 63
RHYTHM INITIALIZE, 65
RHYTHM PRM COPY, 64
RHYTHM REMOVE, 65
Rhythm Set, 50
  Utility, 64
Rhythm Tone, 63
RS Editor, 157
RSU, 52
Rx Bank Sel, 127
Rx Prog Chg, 127
Rx Sys Exc, 127

S

Sauvegarde
  Morceau, 115
  Motif, 82
  Patch, 59
Sauvegarde, voir *Save*
Sauvegarder
  Motif, 45
Save
  Disk Utility, 120
SCALE TUNE, 81
Scale Tune, 81
Send Levl to Cho, 95
Send Levl to Rev, 95, 113
Send Lvl to Rev, 95
Seq Block, 128
Séquenceur, 40, 51
Shuf Rate, 72–73
Shuf Resolution, 71, 73
SMF Player, 47, 53
SMF, fichier, 119
Soft Thru, 127
Solo Switch, 57
SOLO SYNTH, 36
Song
  Mode, 114
  Name, 116
  Utility, 116
SONG COPY, 117
SONG INIT, 117
SONG REMOVE, 118
SONG STEP DELETE, 116
SONG STEP INSERT, 116
Sound, 125
Speed Range, 139
Split Arp, 57
Split Point, 56
Style, 73
Sustain, 32
Sync Output, 125
SysEx, 77
  Blk, 128
SysEx, messages, 130
System, 124

T

Tap Tempo, 67
Tempo
  Change, 79
  Chg Crv, 80
  Morceau, 115
  Motif, 67
Time, 113
  Reverb, 113
Tone Balance, 56
Tone original, numéro, 57
Tone Pan, 57
Tones, 50
Toucher, voir *Velo*
Track
  Mute, 67, 114
TRANSPOSE, 35
Trigger, 74
Tune, 128
  C–B, 81
Tx Active Sens, 127
Tx Bank Sel, 127
Tx Edit Data, 127
Tx Prog Chg, 127
Type
  Chorus, 112
  MFX, 94
  Patch Scale, 128
  Quantize, 71
  Reverb, 113
  Scale Tune, 81

U

Undo, 70
Upper, 50
USB, 128
User Block, 128
User Chord Set, 74
User Rhythm Set, 64
User Template, 72
User Template, paramètres, 73
Utility, 64, 83

V

Variation, 73
Velo Sens Depth, 58
Velo Sens Ofs, 58
Velocity
  Arpège, 74
Vibrato, 31
View Filter, 78
V-LINK, 136, 138
V-LINK, paramètres de configuration, 138
Voice Rsv 1~16, 79
Volume Label, 122

W

Wah, 31
Windows 2000, 146
Windows Me/98, 149
Windows XP, 142

X

XFER to MIDI
  Patch Utility, 62
  Pattern Utility, 90

Pour les pays de l'UE

CE

Ce produit répond aux normes de la directive européenne 89/336/EEC.

Pour les Etats-Unis

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION
RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

Pour le Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.